

การสร้างสื่อ

เพื่อ

พัฒนาการเรียนรู้



ครูมิน นิลุบล ศักดิ์สมบูรณ์

ครูกีฬาช่วงชั้น ๒

หลังจากที่ลองมองย้อนตนเองในการสอน พบปัญหาในการเรียนรู้ของเด็กที่ไม่มีสื่อที่ชัดเจน เด็ก ๆ มองไม่ค่อยเห็นภาพไม่ค่อยเข้าใจ ตัวผู้สอนจึงอยากเพิ่มการเรียนรู้ของเด็กให้มากขึ้น ให้เข้าใจง่าย โดยใช้สื่อที่ครูเตรียมมาในการเพิ่มการเรียนรู้ เช่น กิจกรรมที่ทำในชั้นเรียน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน บอร์ดสนาม สมุด AAR ครูคาดการณ์ไว่ว่าน่าจะทำให้เด็กเห็นภาพชัดเจน เข้าใจมากขึ้น และได้เรียนรู้หลาย ๆ มุมมอง

ขั้นตอนการวางแผนในการสร้างสื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้บรรลุผล

๑. โดยปรับแผนให้เชื่อมโยงสอดคล้องกับสื่อ

๒. ครูเพิ่มข้อมูลของการทำงานสื่อ ให้ถูกต้องชัดเจนกับนักเรียน เพื่อให้ได้ประโยชน์ของการใช้สื่อทั้งในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสะท้อนของตัวเด็ก ของตัวครูอีกด้วย ในการทำงานกลุ่มจากการวางแผนการเล่นทีมโดยใช้บอร์ดสนาม ที่ทำให้เห็นหลากหลายมุมมอง โดยเริ่มต้นการสอนต้องให้เด็ก ๆ ตั้งเป้าหมาย ตั้งกติกาการเรียนในคาบกีฬา และทบทวนในครั้งต่อ ๆ ไป

๓. รักษาเวลาการสอนให้ตรงเวลาเพื่อให้นักเรียน ๆ มีเวลาพอในการเขียนสะท้อนตนเองในสมุดAAR

๔. ให้เด็ก ๆ อ่านทบทวนAAR แต่ละครั้งของตน มีคำถามที่เกี่ยวโยงกับสื่อที่ครูต้องใช้ในการทำวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อ

๔.๑. สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนในครั้งนี้ (แลกเปลี่ยนกับเพื่อน บอร์ดสนาม สมุด AAR)ช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นกับนักเรียนหรือไม่ อย่างไร

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

๑. นักเรียน และครูผู้สอน

๒. สมุด AAR บอร์ดสนาม ใบ LS ของตนเอง และการ post กับคูวิชา

๓. การแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ ความรู้สึกของตัวเด็ก ๆ ในชั้นเรียนครูก็ต้องคอยมองคอยสังเกตไปด้วย



วิธีการ

๑. ปรับแผนการสอนให้สอดคล้องกับสื่อที่จะใช้

๒. สร้างสื่อที่จะใช้ในการสอน สมุด AAR บอร์ดสนาม

๓. นำแผนการสอนและสื่อมาใช้ในการชี้แจงการสอนกับเด็ก ๆ โดยชี้แจงการใช้สื่อให้ชัดเจน

๓.๑ เริ่มจากการให้ตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ที่ฟ้าภาคเรียนนี้ในสมุด จากนั้นทำการแลกเปลี่ยนเป้าหมาย ชื่นชมเพื่อนโดยบอกว่า “คุณทำได้”

๓.๒ ให้นักเรียนในห้องช่วยกันตั้งกติกาในชั้นเรียนกีฬา เพื่อยึดปฏิบัติเป็นกฎของห้อง ใครทำผิดกฎจะมีการหมายจำที่นักเรียนในห้องได้ช่วยกันเฝ้าตรวจมาเช่น ลืมชุดกีฬามา ห้ามเล่นทีมและนั่งจับบันทึกการเรียนรู้คาบกีฬาในสมุด

๓.๓ ระหว่างการเรียนหลังจากเสร็จแต่ละกิจกรรมจะมีการแลกเปลี่ยนรู้ ความรู้สึก สะท้อนตนเอง (ด้วยปากเปล่า) ครูคอยมองคอยสังเกตไปด้วย

๓.๔ ในคาบเรียนที่เรียนเรื่องตำแหน่งและการวางแผนเล่นทีม จะใช้สื่อบอร์ดสนาม ชี้แจงการใช้สื่อกับเด็ก ๆ ให้ชัดเจน สังเกตการทำงานเป็นกลุ่ม เวลานำเสนอ และการแลกเปลี่ยนในห้องว่ามีเด็ก ๆ ได้ความรู้ความเข้าใจเห็นภาพชัดเจนมากหรือไม่

๓.๕ หลังการสอนจะมีเวลาให้เด็ก ๆ ได้เขียนสะท้อนตนเองจากการเรียน อาจจะนำความรู้ที่ตนได้และการแลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ ในห้องมาประเมินตนเอง โดยครูมีคำถาม การเขียนสะท้อนตนเองไว้ที่ปกสมุดเด็ก

และเพิ่มคำถามที่เกี่ยวกับสื่อ “สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนในครั้งนี้ (แลกเปลี่ยนกับเพื่อน บอร์ดสนาม สมุดAAR) ช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นกับนักเรียนหรือไม่อย่างไร”

➔ การสรุปผล

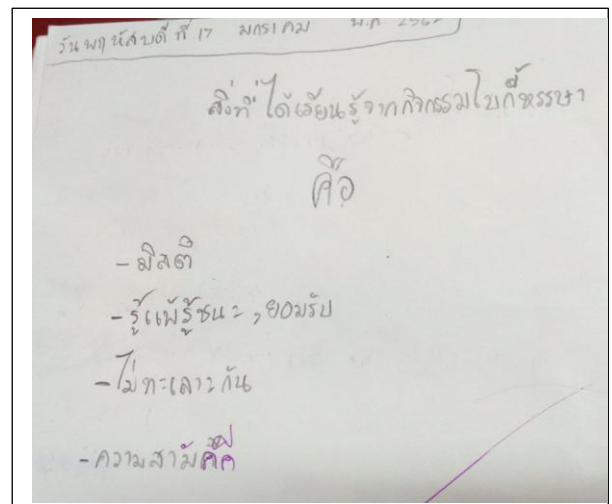
เนื่องจากเทอมนี้เจอปัญหาวิกฤตละอองฝุ่นขนาดเล็ก PM ๒.๕ ต้องเปลี่ยนแปลงการสอนกะทันหันในสัปดาห์ที่ ๓ จนถึงสัปดาห์ที่ ๖ เพราะไม่สามารถลงเล่นในสนามได้ ทำให้สามารถใช้แผนเดิมได้ในสัปดาห์ที่ ๑, ๒, ๗ และ ๘ เท่านั้น

จึงทำให้ทางครูกีฬาและครูแนะแนวต้องช่วยคิดแผนฉุกเฉินในระหว่างสภาวะฝุ่นนี้ที่ไม่รู้ว่า จะหมดเมื่อไหร่ จึงมีแนวคิดแผนนี้วางไว้ในแต่ละสัปดาห์ โดยเมื่อคุยกันแล้วได้ข้อสรุปแนวทางว่า เมื่อการเรียนกีฬาต้องมาเรียนในห้องเรียน ครูได้หาสื่อการสอนเพิ่มมา คือวิดีโอ และแผนใหม่ที่ปรับใช้ในชั้นเรียนเน้นมีกิจกรรมที่ได้ความรู้ในภาคทฤษฎี กิจกรรมกลุ่มที่เน้นเรื่องการทำงานกลุ่มเป็นหลัก อาจจะมีกิจกรรมเกมกลุ่มที่พอเล่นได้ในห้องเรียน

แผนการสอนฉุกเฉินที่ใช้ชั่วคราว

๑. เด็ก ๆ ช่วยกันจัดโต๊ะไว้ข้างห้องเรียนทั้งสองฝั่งเพื่อให้มีที่ว่างกลางห้อง/พูดคุยทำความเข้าใจว่าทำไมถึงไม่ได้ลงไปเรียนที่สระว่ายน้ำ/สนาม
๒. เช็คชื่อตรวจสอบความพร้อมและแจกสมุดAAR ให้เขียนเป้าหมายของวันนี้ จากนั้นทำการแลกเปลี่ยนเป้าหมายโดยการให้ยกมือแลกเปลี่ยน ๒-๓ คน
๓. ทำกิจกรรมเกมกลุ่ม ยกตัวอย่างกิจกรรมที่ทำ ชื่อเกมโบกี้หรรษา ครูอธิบายกติกาการเล่นเด็ก ๆ แต่ละคนเปรียบเป็นรถไฟ ๑ โบกี้ ครูจะทำการบอกเงื่อนไขในแต่ละรอบ เด็กๆก็จะทำตามให้ครบแล้วนั่งลงเป็นแถว ครบและนั่งลงแถวแรกถือว่าชนะ เงื่อนไข เช่น รถไฟทั้งหมด ๑๐ โบกี้ก็ต้องต่อแถวให้ได้ ๑๐ คน อาจจะมีเงื่อนไขที่มากกว่านี้

เช่น หัวแถวเป็นผู้หญิงผมยาวมัดผมสอง
แกะรวมขบวนแล้วทั้งหมด ๗ โบกี้ จากนั้น
เมื่อเล่นเสร็จแล้วทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
สะท้อนจากสิ่งที่เด็กๆได้เรียนรู้มา

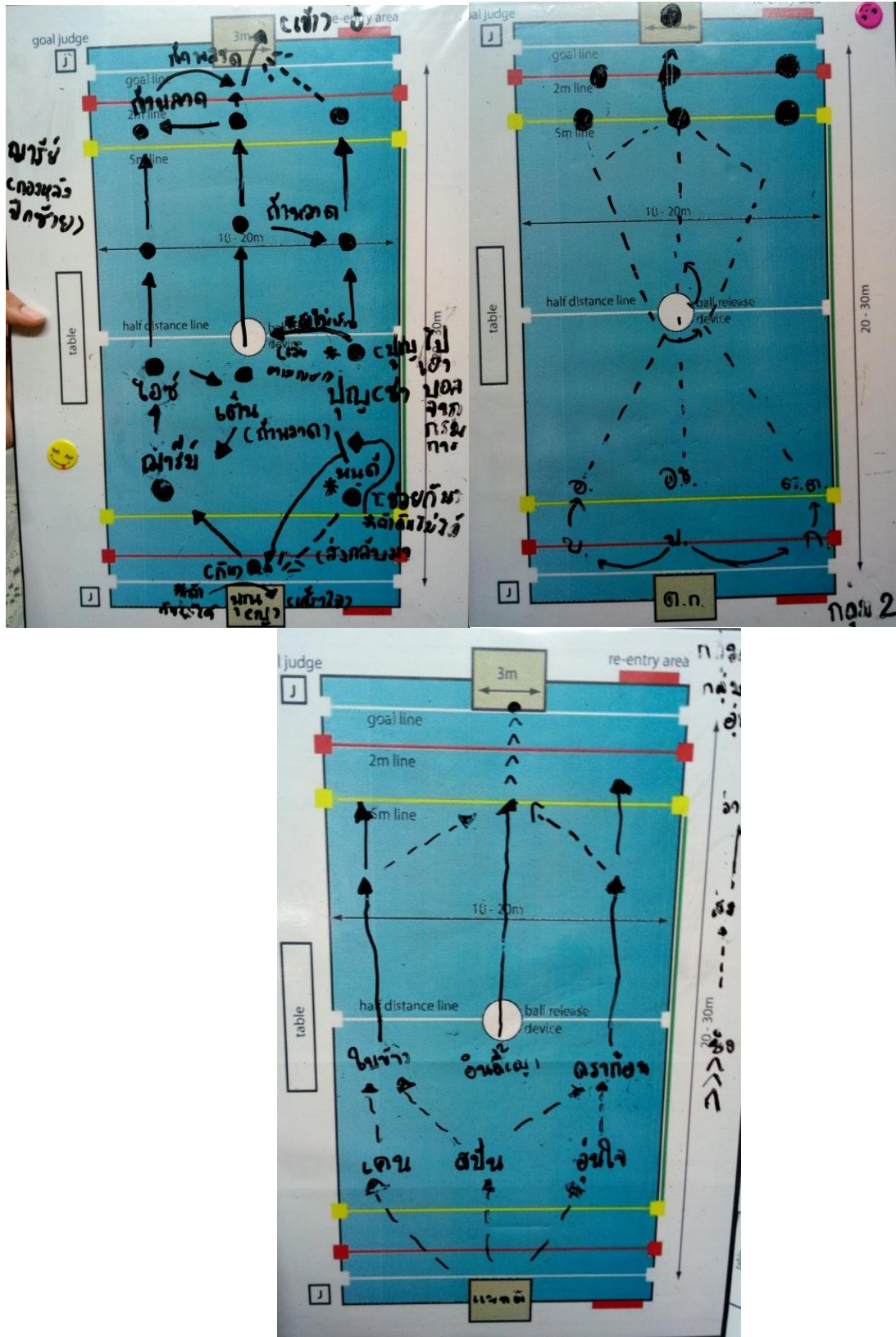


๔. เข้าสู่เนื้อหาใน ครูจะใช้วิดีโอเข้ามาช่วยในเรื่องของตำแหน่งผู้เล่นและการเล่นทีม โดยให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้แต่ละตำแหน่งว่ามีคุณสมบัติอย่างไร ทำหน้าที่อะไร แล้วให้ลองวิเคราะห์ตนเองว่าเหมาะกับตำแหน่งใด
๕. ให้ดูวิดีโอการแข่งขันโปโลน้ำเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เด็ก ๆ ได้เห็นการแข่งขันจริง ๆ จากนั้นสะท้อนสิ่งที่เห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน
๖. ในสัปดาห์ที่ ๕ จะมีในเรื่องการวางแผนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในครั้งก่อน ๆ มาใช้ในการวางแผนการเล่นทีม ครูเป็นคนแบ่งกลุ่มให้ ทั้งหมด ๔ กลุ่ม โดยมีสื่อที่เพิ่มเข้ามาคือบอร์ดสนาม จากนั้นมีการนำเสนอ
๗. เขียนAARลงสมุด นำสมุดมาส่ง จัดโต๊ะ แล้วเลิกชั้นเรียน

แผนฉุกเฉินในแต่ละสัปดาห์ก็จะมีปรับเปลี่ยนไปบ้างเล็กน้อยตามกิจกรรม ถึงแม้ว่านักเรียนจะไม่ค่อยได้ลงปฏิบัติ ในส่วนของครูก็ปรับตัวเพื่อให้เด็กยังคงได้ความรู้และสนุกกับการเรียนกีฬา และในสัปดาห์ที่ ๗ กับ ๘ ได้เรียนตามปกติ ซึ่งเทอมนี้เป็นเทอมที่เด็ก ๆ ได้ลงสนามน้อยมาก เพียง ๒-๓ ครั้ง จึงทำให้เด็ก ๆ อาจจะมีอารมณ์เบื่อบ้างในครั้งที่ไม่ได้ลงสนาม เพราะไม่ว่าอย่างไร การเรียนกีฬาสถานที่เป็นสิ่งสำคัญ

จากผลการเก็บข้อมูล จากการสังเกตของครู/ ใบLS /การpost กับคู่วิชา/ สมุดAARของเด็ก ๆ จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่เข้าใจเนื้อหาความรู้มากขึ้น ทั้งในเรื่องทักษะและคุณธรรมแม้ว่าในภาคเรียนนี้จะได้ลงสนามน้อย อีกทั้งในส่วนของตัวเองได้มีการปรับตัวเองในการสอนที่ต้องเพิ่มอุปกรณ์ครุมนั่งคิด วางแผน ปรับแผนทำสื่อใหม่ เพื่อที่ ต้องการให้เด็กได้เรียนรู้มากขึ้น และยังทำให้ตัวครูเองนั้นต้องพัฒนาตนเองในการสอนที่มีรูปแบบเปลี่ยนไป

ภาพตัวอย่างของการใช้สื่อของนักเรียน



กิจกรรมสร้างแผนการเล่นทีมโปโลน้ำ
ด้วยบอร์ดสนามโปโลน้ำ ของเด็ก ๆ ชั้น ๔/๑



บรรยากาศการนำเสนอแผนการเล่นทีมโปโลน้ำของเด็ก ๆ เพื่อน ๆในห้องพยายามตั้งใจฟังเพราะว่าจะได้สามารถนำเสนอไปปรับใช้หรือช่วยเสนอแนะแผนให้กับเพื่อนในกลุ่มได้ (ถึงเด็ก ๆ จะได้ไม่ได้ลงสระ แต่ก็พยายามและตั้งใจกับการทำงานกลุ่มนี้)

เกมบอกลาย

สิ่งที่ได้เรียนรู้

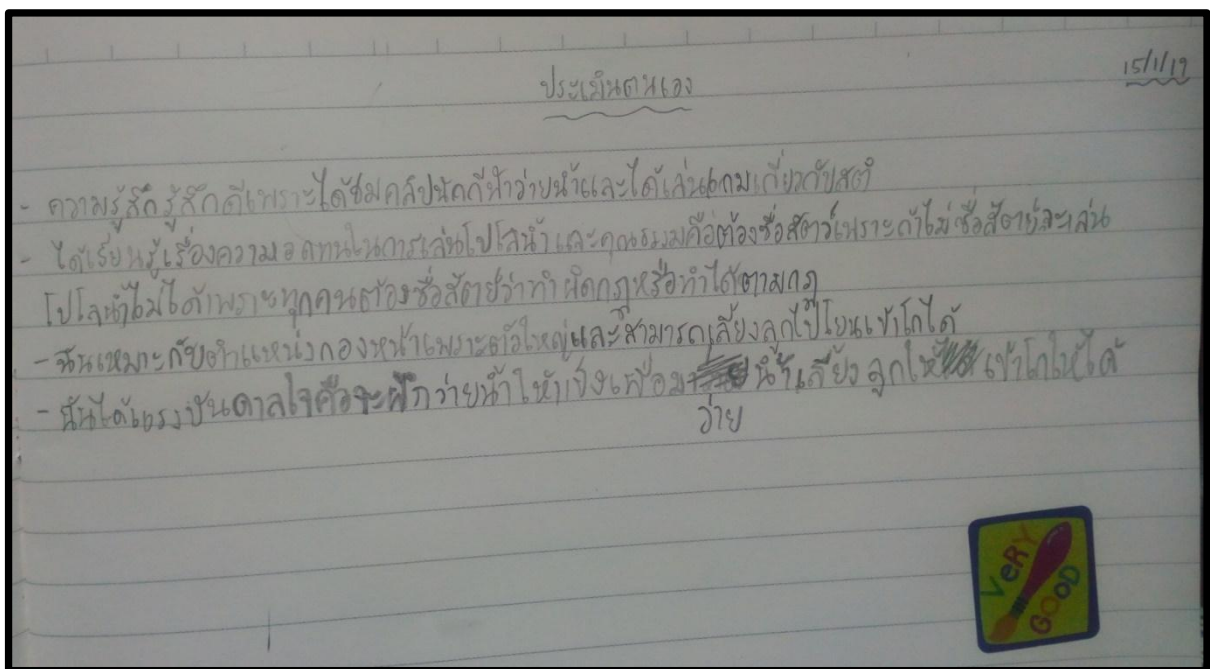
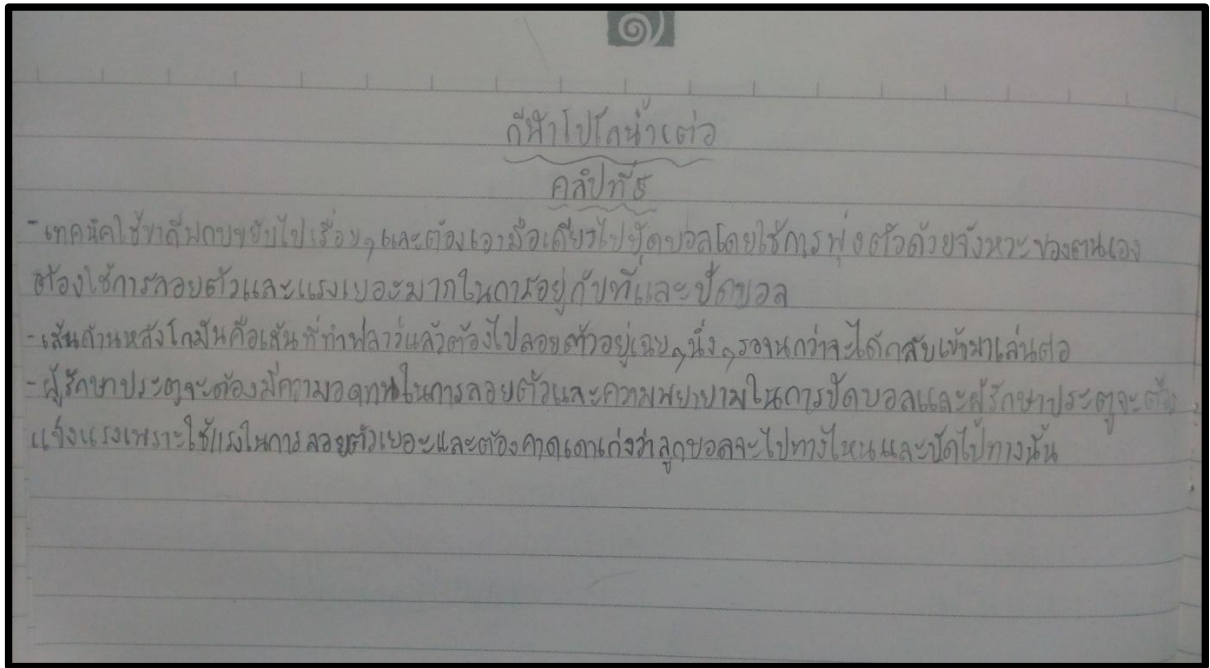
<u>ด้านความรู้สึก</u>	<u>ด้านทักษะ</u>	<u>ด้านคุณธรรม</u>
<ul style="list-style-type: none"> - รู้สึกดีเพราะได้เล่นเกมที่มีประโยชน์ต่อเรา 	<ul style="list-style-type: none"> - ต้องมีไหวพริบและมีสติในทุกๆ ครั้ง ใช้เวลาที่เล่นเกม 	<ul style="list-style-type: none"> - ได้ฝึกเรื่องความซื่อสัตย์เพราะใครไม่มีสติก็จะต้องไปดทวงวง ซึ่งใครไม่มีสติก็ต้องซื้อสต็อกไปดทวงวง

กีฬาไปเล่น

<u>คลิป 1</u>	<u>คลิป 2</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - ถ้าเข้าไปเล่นเป็นทีมผสมผสาน ก็หาระหว่างบอลลูกและวางหน้า - ต้องมี 4 Quarter ละ 3 นาที ใน 1 Quarter - นักกีฬาไปเล่นก็ต้องล่อตัว ตลอดเวลาและต้องวางหน้า แก้เวลาเพราะสละสิทธิ์ 3 นาทีไป - การแต่งตัวชุดก่อนได้ขงแขนสั้น ทสั้น 	<ul style="list-style-type: none"> - มีเล่นเป็นทีมกับเล่นเดี่ยว เล่นกับต้องรับบอล จากไกลและต้องดูบอล ตลอดเวลา - ลูกบอลที่จะเล่นยาวๆ เพื่อจะได้รับขงวางหน้า เขาไว้รับมือเดียวและ ก็มีข้อปรกติอีกอย่างคือ หลังรดกันหัว ขง คอก เพื่อขงกันบอลโดน ตัวเขา 	<ul style="list-style-type: none"> - พี่เขาเลี้ยง บอลด้วยท่าฟรีสไตล์ คอกตั้ง - พี่เขาเล่นที่ขงบอลในเพื่อขงรับบอล - พี่เขาต้องวางหน้าไว้เพื่อขงไปโยน บอลนี้เข้าไกลอีกฝ่ายหนึ่ง

กีฬาไปเล่น (ต่อ)

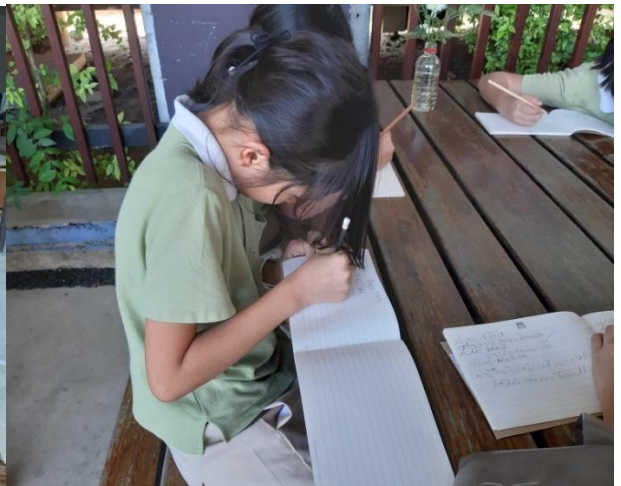
<u>คลิปที่ 3</u>	<u>คลิป 4</u>
<ul style="list-style-type: none"> - พี่เขาเป็นทีมเองแล้วมันบอกว่ามีคน 3 คน ในทีมเองหน้า 3 คน ขง 2 คน กองหลัง อีก 3 คน และ โด 1 คน - ต้องดันอีกฝ่ายให้มากที่สุดเพื่อ ถ่วงเวลาแล้วฝ่ายเขาจะได้เล่นลูกแล้วฝ่าย เราก็จะมีสิทธิ์ที่จะชนะมากกว่า - กองหลังเป็นฝ่ายที่ไม่ให้อีกฝ่าย เอาบอลโยนเข้าไปได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - กองหน้าขงที่สื่อสารแล้วว่าถ้าถึงเสียงดังจะ สามารถสื่อสารได้ - พี่ขงขงกองหน้าเพราะตัวใหญ่ แข็งแรงพี่เขินคอกขงบอลเข้าได้อีกฝ่าย - เวลาพี่ขงรับลูกพี่ก็จะ ดับขงแล้วลอยตัวไป ด้วยและเอาสื่อ 1 สื่อไปรับบอลและไปขงขง - พี่เขาขงขงคนสามขงช่วยเขินขงขงขงขง เจ็บมากเกินไปขงเล่นไม่ได้



ภาพ ๑-๕ แสดงตัวอย่างการจดบันทึกการเรียนรู้ที่ดีเยี่ยม ละเอียด ชัดเจนโดยเด็ก ๆ ได้ใช้สมุดให้เกิดประโยชน์ หลังจากที่เด็ก ๆ ได้ดูคลิป นักกีฬาโปโลน้ำเตาแต่ละตำแหน่ง ได้มีการจดบันทึกความสำคัญของแต่ละ คลิปไว้ ตำแหน่งอะไร คุณสมบัติของตำแหน่ง การฝึกฝน เมื่อเรียนเสร็จแล้วก็ได้มีการประเมินตนเองได้ชัดเจนและตรงประเด็น



บรรยากาศการเขียน สมุด AAR หลังเรียนเสร็จของเด็ก ๆ ชั้น ๔



ผลงานการเขียนสะท้อนตนเองของเด็ก ๆ

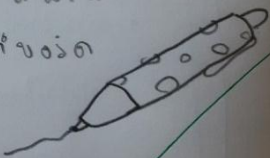
AAR

ความรู้สึก : สนุก / นานา มาก แต่อยากเล่นที่มใช้ นานกว่านี้ และอยาก เล่น อี ลระ : ด้วย

การวางแผนทำงานกลุ่ม : การทำงาน กลุ่มของ ชน ดี เพราะ : เหมือนในกลุ่ม นี้ ความร่วมมือ กับ สี่ มาก

สิ่ง : ชอบ สิ่ง มาก เพราะ : เป็นคล้าย ๆ ไรท์ของอดีต เวลาจะลบ ก็ลบได้ง่าย ☺

(เข้าใจ การ ทำงานกลุ่มมาก ขึ้น และการเล่น ที่ม)



วันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๒ Valentine ♥

1. ความรู้สึกหลังการแข่งกีฬา :)
2. ประเด็นการทำงานกลุ่ม (ของเพื่อนๆ) :)
3. สื่อบอร์ดของคุณครูส่งผลอย่างไร ? :)

- ① รู้สึกเสียใจ เพราะป่วยไม่สบายแต่มีเล่นที่มที่หน้าสนุก
- ② ทำได้ดี คุณก็เข้าใจเรื่อง
- ③ ทำให้เรา เพลิดเพลินใจ



วางแบบ
ข้อ
ข้อ

AAR

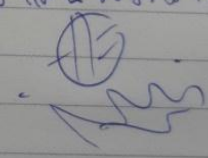
รู้สึกสนุกมากที่ได้ช่วยกันช่วยกัน
การทำงานกลุ่มที่ดีที่สุดในกลุ่ม
สื่อดีเพราะไม่มองอะไรที่ไม่ดี
บอกถึง 666666 ข้อ

14 ก.พ 12

AAR

1. ความรู้สึก รู้สึก แต่อยากพูด ซึ่งเวลาเล่นหัดน้อยๆ ก็เลยเข้าห้องเข้าช้ามากเลย
 2. วางแผนและกำหนดกลุ่ม ที่มากเข้าได้บ้าง เก็บข้อบกพร่องวางแผน ทักหน้า (อ.) อธิบายเพิ่มที่
 3. สื่อหรือของอะไรทำให้สนใจเข้ามา เช่น  ของอะไรคือสิ่งที่ต้องทำแล้ว
- ด้านไหนที่กล้าเอา ในข้อดี Y = 101 X คือสิ่งที่ทำ เพราะทำใน
- เราคิดว่าต้องช่วยหาออนไลน์ // ถ้ามีข้อสงสัยใครมาหาเราอีก
- 

14 / 02 / 19 ♡ valentines

1. วันนี้รู้สึกไม่ได้เพราะมีเวลาไม่พอในการได้เล่นเพราะต้องรอเพื่อน
 2. ประเด็นการทำงานกลุ่มคือวางแผนได้ดีพอสมควรมีความคิดเห็นต่าง ๆ ของเพื่อน ๆ = แบ่งปันให้คนอื่นอย่างเท่าเทียมกัน
 3. สื่อ คือมอสี่เหลี่ยม ประโยชน์จากของที่ได้คือเรียนมีอยู่ด้วย
- และรับ และบอกรายละเอียดวางแผนซึ่งอาจเข้าใจต่างแบบปากจีน
- แต่บางทีก็จำรายละเอียด
- 

เป้าหมาย: คือ สัตย์ตอนเล่นเกม

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมคือจะต้องทำตามกติกาเกมที่ได้สนุก

AAR ก็เข้าไปเล่น

• ความรู้สึก: สนุกมาก เพราะได้เล่นเกมสนุกๆ

• สิ่งที่ควรให้บอร์ด ทำใหม่เข้าใจเกมได้มากขึ้น

4/2/2019

เข้าค่าย

ฉันจะตั้งใจเรียนไม่ครบเล่น

สิ่งที่

- ได้เรียนรู้ การชื่นชม
- คอยตั้งใจฟัง
- คุณครูร่วมกิจกรรมกับเรา

AAR

- รู้สึกสนุกเพราะมีเกม
- สื่อผู้ช่วยอย่างดี
- ช่วยให้เราเข้าใจมากขึ้น

AAR

ความรู้สึก: รู้สึกดีใจมากที่ได้รู้สิ่งใหม่ๆ
 เพราะ: เพื่อนๆช่วยกันช่วย
 สื่อ: สื่อที่ครูเตรียมมาช่วยให้เข้าใจมากขึ้นเพราะ
 มีอุปกรณ์ทำให้เข้าใจได้เพราะได้เห็นภาพที่จริง
 (ขอบคุณ)



Monday 4 February 2019

เป้าหมาย: จะจดจำสิ่งที่ครูพูด

สิ่งที่ทบทวน: เราต้องตั้งใจจดจำดูว่า มีตรงไหนที่เราใหม่ และต้องมีความ
 สื่อ: สื่อ

AAR ความรู้สึก: รู้สึกดีใจมากที่ได้รู้สิ่งใหม่ๆ และสื่อที่ครูให้ ช่วยให้เรา
 เข้าใจมากขึ้น

4/2/62



เป้าหมาย
ตัวใจเรียน

สะท้อนกิจกรรม
แน่นอนว่า กิจกรรมนี้ทำให้
เรามีความซื่อสัตย์มากขึ้น
และได้ทักษะเรื่องการเขียน
ให้ตรงเป้าหมาย

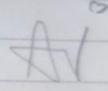
AAR

ความรู้สึกในวันนี้ สมอง เพราะได้เล่นเกม สื่อที่ ใช้ คือ สมุด, ลูกบอล
บอร์ด หนังสือที่ เรียนรู้ได้คือ ขวัญดี เพราะ ดีกว่าตัวก่อน

ร.ก.พ. อีช

จะเล่นตามกติกา

สะท้อนกิจกรรม : กิจกรรมนี้ก็สนุกดี เราจะมีทางคนผู้กติกาบ้าง
แต่เขาก็ขอลงมือทำให้ได้รู้เหมือนกัน
ก็มีความซื่อสัตย์ได้ทั้งๆ การหลบ
และโยนบอล



AAR: สนุกมากเพราะเล่นหลากหลายกิจกรรมด้วย

ส่งโดยคุณ...

สื่อที่เห็นทำให้ ได้ ล้วงมองตัวตน

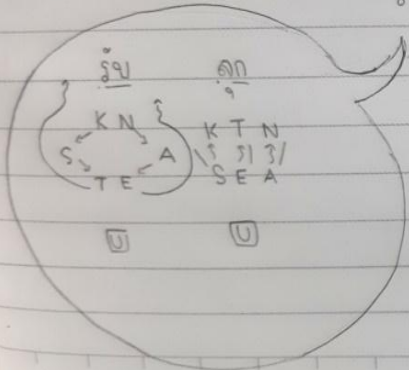
ทางทวนเรา เหมือนเล่น เพราะ รู้สึกว่าพอทำ กิจกรรมเสร็จก็ได้
ล้วงมองตัวตนของตัวเอง

"เจ้าขมาจ"
จะขอมารับกับตัวของ เกมนี้

"คุณใจใส่นัก"

สะท้อน

ได้เรียนรู้ว่า ถ้าเป็นคนแรก
จะเล่นยังไงดีนั่นเอง



Aller Action Review

♥ รู้สึก สนุกเพราะมีเกมให้เล่น
ไม่ว่าจะเล่น หรือ นั่ง
๗: สื่อ 1. บอร์ด 2. สมุด เป้าหมาย/AAR
ทำให้ของ เขาใจทั้งการเรียนรู้
ตัวเองแล้ว เล่นๆ ก็ดี