ชื่อเรื่อง วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านนวัตกรรม เรื่อง การจัดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กระบวนการสอนแบบ Game-based Learning ด้วยสื่อการสอน เซียมซีเสี่ยงทายท่านาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย นางสาวรมิดา ทองภูธร

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง “การพัฒนาสื่อและการจัดการเรียนรู้ Active Learning เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์” เป็นนวัตกรรมที่คิดค้นและพัฒนาขึ้น เพื่อใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอน ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร เนื่องมาจากบริบทของสิ่งแวดล้อมและการเข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนค่อนข้างไม่ครอบคลุม ดังนั้น เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ที่ดีขึ้น ครูผู้สอนจึงใช้วิธีการประยุกต์จากเทคโนโลยีมาประกอบการสอนโดยการพัฒนาสื่อและเผยแพร่ลงในสื่อออนไลน์ ตลอดจนนักเรียนสามารถฝึกฝนได้เต็มที่นอกเหนือจากที่เรียนในเวลาเรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะได้ทุกเวลาจากเทคโนโลยีซึ่งทำให้กิจกรรมน่าสนใจมากยิ่งขึ้นและได้นำเสนอเป็น Best Practice ซึ่งได้ผ่านการดำเนินงานตามลำดับ ขั้นตอนจนประสบความสำเร็จและสามารถเผยแพร่ต่อผู้เกี่ยวข้องได้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1292
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 13 มิถุนายน 2568
พิมพ์ : วันที่ 23 พฤศจิกายน 2569 เวลา 02.24 น.