

โครงการเก็บดาวสู่ฝัน

1. ที่มาและความสำคัญ

โครงการเรื่องเก็บดาวสู่ฝัน เกิดจากปัญหานักเรียนมีพฤติกรรมติดเกม ไม่สนใจเรียน โดยเฉพาะคาบวิทยาการคำนวณ มักจะแอบเล่นเกม เล่นไลน์ หรือfacebook ประกอบกับปัจจุบันนโยบายจากสพฐ. มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้กระบวนการActive Learning นอกจากนั้นการจัดการเรียนการสอนวิทยาการคำนวณ มุ่งฝึกกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

เพื่อแก้ปัญหาด้านการติดเกม ไม่สนใจเรียน และเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบActive Learning ดังนั้น จึงได้จัดทำโครงการเก็บดาวสู่ฝัน ให้นักเรียนได้สร้างเกมจากโปรแกรมscathe โดยฝึกกระบวนการทำงานเป็นทีม มีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้สร้างสรรค์งานที่ตนเองชอบ ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้อย่างมีความสุข และส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการคิด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสร้างเกมจากโปรแกรมscathe กลุ่มละ 1 เกม

3. วิธีการดำเนินงาน

1. ประชุมคณะครูเพื่อชี้แจง และวางแผนดำเนินงานร่วมกัน
2. แต่งตั้งผู้รับผิดชอบกิจกรรม
3. ดำเนินงานตามกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 เกมไหนที่ใช่ ให้นักเรียนเลือกเกมที่ต้องการสร้าง

กิจกรรมที่ 2 ช่วยกันคิดช่วยกันทำ เป็นกระบวนการวางแผนในการทำงาน ออกแบบเกม
ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก

กิจกรรมที่ 3 เกมสร้างสรรค์ ให้นักเรียนสร้างเกมและนำเสนอ

4. สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

นักเรียนสามารถออกแบบเกม และสร้างสรรค์เกมได้กลุ่มละ 1 เกม

4.1 กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6

5. การวัดและประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ด้านปริมาณ Output 1. นักเรียนร้อยละ 100 สามารถสร้างเกมได้	- สังเกตพฤติกรรม - สัมภาษณ์ - ประเมินความพึงพอใจ	- แบบสังเกต - แบบสัมภาษณ์ - แบบประเมิน
ด้านคุณภาพ Outcome 1. นักเรียนมีกระบวนการคิด และแก้ปัญหา	- สังเกตพฤติกรรม - สัมภาษณ์ - ประเมินความพึงพอใจ	- แบบสังเกต - แบบสัมภาษณ์ - แบบประเมิน

8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้พัฒนากระบวนการคิด การแก้ปัญหา และสร้างสรรค์

9. ครูที่ปรึกษา	นางสาววรรณิศา โมเหล็ก
	นางนิพัทธา นาคมี
	ว่าที่ร.ต.ศิริพงศ์ เกตุทิม

ประมวลภาพกิจกรรม







