



แบบรายงานผลการดำเนินงานการขับเคลื่อนกระบวนการ
Professional Learning Community (PLC)



ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2

โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี

กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการโรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา

ที่.....

วันที่ 1 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2564

เรื่อง รายงานผลการดำเนินการขับเคลื่อนกระบวนการ PLC

เรียนผู้อำนวยการโรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา

เนื่องด้วยข้าพเจ้านางสาวพิมพ์พิชชาสุนจิรัตน์ตำแหน่ง ประธานกลุ่มชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ซึ่งมีสมาชิก 4 คนได้แก่ นางสาวพิมพ์พิชชา สุนจิรัตน์ นางสาวดาวประดับ เรืองศิริ
นางสาวพิชญา ภิญญากุล และนางสาวจิตภัทร กิจจากรณ์ จากที่ได้ดำเนินกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ในภาค
เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยกันแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้และ
เรื่องอื่นๆ ทำให้การปฏิบัติงานมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บัดนี้ได้ดำเนินกิจกรรมเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงขอส่งรายงานผลการดำเนินการขับเคลื่อนชุมชนแห่งการ
เรียนรู้(Professional Learning Community : PLC)ประจำภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2564

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

(พิมพ์พิชชาสุนจิรัตน์)

ตำแหน่งประธานกลุ่มชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2

คำนำ

การเปลี่ยนแปลงในยุคศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนในสังคม ระบบการศึกษาจึงจำเป็นต้องพัฒนา ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ด้วย เดิมการศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะเพียงอ่านออกเขียนได้เท่านั้น แต่สำหรับในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน กล่าวคือ จะไม่เน้นเพียงผู้รับ (Passive Learning) อีกต่อไป แต่ผู้เรียนต้องฝึกการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) โดยมีครูเป็น “โค้ช” ที่คอยออกแบบการเรียนรู้เพื่อช่วยผู้เรียนให้บรรลุผลได้ ประการสำคัญ คือ ครูในศตวรรษที่ 21 จะต้องไม่ตั้งตนเป็น “ผู้รู้” แต่ต้องแสวงหาความรู้ไปพร้อมๆ กับผู้เรียนในขณะเดียวกัน ดังนั้นการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวข้าม “สาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ซึ่งครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning : PBL) ของนักเรียนสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้คือชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ (Professional Learning Communities : PLC) ซึ่งเกิดจากการรวมตัวกันของครูเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ของครูแต่ละคนนั่นเอง

แบบรายงานผลการขับเคลื่อนกระบวนการ PLC (Professional Learning Community) “ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ” กลุ่มงาน ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนไทรโยคน้อย วิทยามีวัตถุประสงค์สำคัญ เพื่อรายงานผลการขับเคลื่อน PLC สำหรับสถานศึกษา ต่อสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี และจะได้นำแนวทางที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในโอกาสต่อไป

ขอขอบคุณสำนักพัฒนาครูและบุคลากรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานที่ได้ออกแบบการนำกระบวนการ PLC ไปใช้ในสถานศึกษาไว้ ณ โอกาสนี้ และหวังว่า รายงานเล่มนี้คงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษาต่อไป

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2

โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ 1	
ข้อมูลพื้นฐาน	
ประเด็นปัญหา	
เป้าหมายที่กำหนดไว้	
การวางแผนการดำเนินงาน	
วิธีการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน/กระบวนการทำงาน	
ผลการดำเนินงาน/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง	
ปัจจัยที่ส่งผลให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ	
อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้อง ที่พบในการดำเนินงาน	
ประเด็นที่ได้เรียนรู้	
ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานครั้งต่อไป	
ส่วนที่ 2	
นวัตกรรมที่เกิดขึ้น(ชื่อนวัตกรรม / องค์ประกอบของนวัตกรรม /แผนภูมิการใช้)	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก 1รายชื่อคณะกรรมการ	
ภาคผนวก 2รายชื่ออนุกรรมการการขับเคลื่อนกระบวนการ PLC	
ภาคผนวก 3ภาพถ่ายประกอบการจัดกิจกรรม	

แบบรายงานผลการดำเนินงาน PLC
(ชุมชนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2)
โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา จังหวัดกาญจนบุรี

ส่วนที่ 1

1. ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มสาระ/กลุ่มงาน(จำนวนบุคลากร/ผลงานเด่น)

ชื่อกลุ่ม PLC ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 Creative Teacher จำนวนสมาชิกทั้งหมด 3 คน

- | | | |
|---------------------|------------|-------------------|
| 1. นางสาวพิมพ์พิชชา | สุนจิรัตน์ | ตำแหน่ง ประธาน |
| 2. นางสาวดาวประดับ | เรืองศิริ | ตำแหน่ง สมาชิก |
| 3. นางสาวจิตภัทร | กิจจากรณ์ | ตำแหน่ง สมาชิก |
| 3. นางสาวพิชญา | ภิญญากุล | ตำแหน่ง เลขานุการ |

2. ประเด็นปัญหา(ประเด็นปัญหาทั้งหมด/ปัญหาเร่งด่วน/ปัญหาที่จะดำเนินการต่อ)

- นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนและทำงานส่งครู
-สร้างและพัฒนานวัตกรรม Games-Based Learning โดยการใช้เกมส์ Quizizz
- นักเรียนไม่สนใจเรียนทั้งแบบ On line และ On hand

3. เป้าหมายที่กำหนดไว้ (เน้นการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่21:ทักษะการคิด/การจัดการเรียนรู้ การส่งเสริมสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน)

- เน้นผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและความเชี่ยวชาญ
- เน้นผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งมากกว่าความรู้แบบผิวเผิน
- เน้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบ On line ในช่วง สถานการณ์โควิด-19

4. การวางแผนการดำเนินงาน(แผนการขับเคลื่อน จนถึง 15 ตุลาคม 2564)

- 4.1 รวบรวมสมาชิกและจัดตั้งกลุ่ม
- 4.2 วิเคราะห์และกำหนดประเด็นปัญหา
- 4.3 ร่วมกันคิดและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับนวัตกรรมที่จะมาใช้แก้ปัญหา
- 4.4 กำหนดปฏิทินการดำเนินกิจกรรม
- 4.5 สมาชิกในกลุ่มออกแบบแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง
- 4.6 นำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ของแต่ละคนมาสะท้อนร่วมกับสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม
- 4.7 เข้าสังเกตชั้นเรียนและสะท้อนผลงานการจัดการเรียนรู้
- 4.8 สรุปผลและรายงานผลการดำเนินงานของกลุ่ม

5.วิธีการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน/กระบวนการทำงานประยุกต์ใช้ 6A Battery Cycle

ขั้นตอนของกระบวนการ PLC	กิจกรรม	ระยะเวลา/เครื่องมือ (logbook)
<p>ขั้นตอนที่ 1 รวมกลุ่ม PLC สร้างทีมครู PLC ม.6 <u>โมเดล 6A Battery Cycle</u> 1. ชั้นA1 Area survey โดย สอดคล้องกับ 6A Battery Cycle ได้แก่การสำรวจ คือ สำรวจปัญหา</p>	<p>1.สร้างทีมงานPLC ในสถานศึกษาที่ สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา 2.กำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิก ในกลุ่มPLC(ผู้อำนวยการความสะอาด,ผู้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้, ผู้หาข้อมูล, ผู้บันทึก) 3.สร้งข้อตกลงร่วมกันในการสร้าง กลุ่มPLC 4.ประชุมออนไลน์</p>	<p>มิถุนายน 2564</p>
<p>ขั้นตอนที่ 2 ร่วมกันวิเคราะห์ สภาพปัญหา <u>โมเดล 6A Battery Cycle</u> 2. ชั้นA2 Analyze โดยสอดคล้อง กับ 6A Battery Cycle ได้แก่ การ วิเคราะห์ คือ วิเคราะห์ปัญหา</p>	<p>1.ร่วมกันเสนอประเด็นปัญหาการเรียนรูของนักเรียนในการจัดการเรียน การสอนแบบ On line ใน สถานการณ์โควิด-19 2.ร่วมกันคัดเลือกประเด็นปัญหา ที่เป้นปัญหาสำคัญที่สุด 3.ร่วมกันอภิปรายหาสาเหตุที่แท้จริง เน้นไปที่การสอนของครู เปนอันดับแรก ที่ถือว่าเป็นสาเหตุ ที่แท้จริง 3.ร่วมกันเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา (จากประสบการณ์การสอน, ผู้เชี่ยวชาญ, งานวิจัย, แหล่งข้อมูลต่างๆ) 4.อภิปรายสรุปและเลือกแนวทางการ แก้ปัญหาที่เหมาะสม ตามสภาพบริบทของโรงเรียน 5.ประชุมออนไลน์</p>	<p>กรกฎาคม 2564</p>

<p>ขั้นตอนที่ 3 รวมกัน ออกแบบกิจกรรมการแก้ปัญหา <u>โมเดล 6A Battery Cycle</u> 3. ขั้นA3 Action plan โดยสอดคล้องกับ 6A Battery Cycle ได้แก่ การวางแผนปฏิบัติงาน คือ วางแผนแก้ปัญหา</p>	<p>1.นำขอสรุปแนวทางการแก้ปัญหา มาช่วยกันสร้างงาน แผนงาน (โดยสิ่งที่ต้องทำต่อ คือ ทำอย่างไร ทำเมื่อไร ใช้อย่างไร และตรวจสอบการทำงานอย่างไร จะเสนอผล ระหว่างทำงานและสรุปผลเมื่อไร) 2. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิด-19 3. สร้างและพัฒนานวัตกรรม Games-Based Learning โดยการใช้เกมส์ Quizizz</p>	<p>มิถุนายน - กันยายน 2564 เครื่องมือ : -แผนการสอน</p>
<p>ขั้นตอนที่ 4 นำแผนสู่การปฏิบัติ/สังเกตการณ์สอน <u>โมเดล 6A Battery Cycle</u> 4. ขั้นA4 Agency collaboration โดยสอดคล้องกับ 6A Battery Cycle ได้แก่ การลงมือปฏิบัติ คือ คณะครูนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้</p>	<p>1.นำแผนที่ร่วมกันคิดไปทดลองใช้ในการเรียนการสอนแบบ On line 2.สมาชิกร่วมกันสังเกตการสอนและเก็บข้อมูลหรือเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้การสอนแบบ On line 3.นำเสนอผลจากการปฏิบัติ โดยกำหนดช่วงเวลาและช่องทางการนำเสนอรวมกัน เช่น ช่องทาง Line Facebook Meet 4.รวมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผลจากการปฏิบัติ พร้อมปรับปรุงแก้ไข</p>	<p>กันยายน 2564 เครื่องมือ : -แบบบันทึกการสังเกตการสอน -แบบบันทึกหลังสอน -แบบบันทึกการสะท้อนคิด</p>
<p>ขั้นตอนที่ 5 รวมสะท้อนผล <u>โมเดล 6A Battery Cycle</u> 5. ขั้นA5 Authentic assessment โดยสอดคล้องกับ 6A Battery Cycle ได้แก่ การประเมินผลตามสภาพจริง คือ การวัดและประเมินผลผู้เรียน 6. ขั้นA6 After action review โดยสอดคล้องกับ 6A Battery Cycle ได้แก่ การทบทวนผลการปฏิบัติงาน คือ การสะท้อน</p>	<p>1.นำผลสรุปสุดท้ายวาผลเป็นประการใด รวมกันสะท้อนผล แบ่งปันประสบการณ์ และปรับปรุงงานให้ดีขึ้น 2.หากผลการปฏิบัติเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือนำนวัตกรรมสู่การเผยแพร่หรือปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น 3.หากผลการปฏิบัติไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์นำมามาปรับปรุงและหาแนวทางแก้การปัญหารวมกันใหม่</p>	<p>ตุลาคม 2564 เครื่องมือ : -แบบบันทึกการสะท้อนคิด -แบบรายงานผลการดำเนินงาน</p>

6. ผลการดำเนินงาน/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง

1. บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนแบบ On line เป็นไปด้วยความสนุกสนาน
2. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น
3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในการสอนแบบ On line

7. ปัจจัยที่ส่งผลให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ

สมาชิกในกลุ่มมีการพูดคุยและวางแผนแก้ปัญหาาร่วมกัน มีการดำเนินงานเป็นไปตามขั้นตอน โดยประยุกต์ใช้ โมเดลโมเดล 6A Battery Cycle ในการขับเคลื่อน รวมทั้งมีการนิเทศติดตามกระบวนการดำเนินการแก้ปัญหาและสะท้อนผลลัพธ์ร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ

8. อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้อง ที่พบในการดำเนินงาน

ข้อจำกัดในด้านของเวลาที่ไม่เป็นไปตามปฏิทินที่ได้กำหนดไว้เนื่องจากกิจกรรมพิเศษเข้าสวดแทรก รวมทั้งบางขั้นตอนต้องใช้เวลาในการทดลองนวัตกรรมให้ออกมาเหมาะสมและสามารถแก้ไขปัญหาได้

9. ประเด็นที่ได้เรียนรู้

1. การกระตุ้นนักเรียน คือ สิ่งที่สำคัญโดยเฉพาะนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มของเด็กก่อน ครูควรมีการกระตุ้นอย่างสม่ำเสมอและอาจใช้เทคนิควิธีการเข้ามาเสริมแรงเพื่อให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน
2. การใช้สื่อที่หลากหลายจะช่วยเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรง

10. ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานครั้งต่อไป

- ควรเพิ่มกิจกรรมอื่นร่วมด้วยในขั้นตอนอื่นๆ เพื่อความหลากหลายในชั้นเรียน และควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนให้ได้มากที่สุด

- ควรใช้นวัตกรรม Games-Based Learning ในวิชาอื่นในกลุ่ม plc ม.4 เพื่อมีการเปรียบเทียบผลการใช้งานให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้น

ส่วนที่ 2

นวัตกรรมที่เกิดขึ้น(ชื่อนวัตกรรม / องค์ประกอบของนวัตกรรม /แผนภูมิการใช้)

ชื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นโดยการใช้เกมส์

Quizizz

Games-Based Learning คือแนวทางการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สำคัญ ซึ่งช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว เพราะเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เข้ากับธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์มากที่สุด เพราะมนุษย์นั้นชื่นชอบการเล่นเกมส์และมองทุกอย่างอย่างเป็นเกมส์เสมอ ดังที่ Johan Huizinga นักวัฒนธรรมและนักประวัติศาสตร์ชาวดัตช์ ได้อธิบายไว้ว่า มนุษย์เราเป็นสิ่งมีชีวิตที่ชอบเล่นมาตั้งแต่อดีต ดังนั้นการเล่นเกมส์จึงเป็นสิ่งที่เก่าแก่ และเป็นส่วนหนึ่งที่น่ามาสู่การเป็นอารยธรรมของมนุษย์

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอน

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการควบคุมในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

สำหรับหัวใจของการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น การออกแบบเกมคือหัวใจสำคัญ เพราะถือเป็นองค์ประกอบหลักที่จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการออกแบบเกมให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ต้องคำนึงถึงเรื่องดังต่อไปนี้

- Practice หมายถึง การออกแบบเกมนั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
- Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
- Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด
- Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
- Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักสำคัญในการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

การเตรียมตัวของครูก่อนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้ ครูจะต้องเป็นผู้ที่มีความพร้อมและมีความแม่นยำในเนื้อหาเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น และสามารถอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ขณะจัดกิจกรรม ซึ่งการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว มีแนวทางการจัดการเรียนรู้ได้ 2 รูปแบบคือ การจัดกิจกรรมตามความสนใจของผู้เรียน และการจัดกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมตามความสนใจของผู้เรียน เป็นการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเลือกศึกษาจากสิ่งที่ สนใจ อยากรู้ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน สิ่งแวดล้อมในสังคม หรือจากประสบการณ์ต่างๆที่ยังต้องการคำตอบ ข้อสรุป ซึ่ง อาจจะอยู่นอกเหนือจากสาระการเรียนรู้ในบทเรียนของหลักสูตร มีขั้นตอนดังนี้

- ตรวจสอบ วิเคราะห์ พิจารณา รวบรวม ความสนใจ ของผู้เรียน
 - กำหนดประเด็นปัญหา หัวข้อเรื่อง กำหนดวัตถุประสงค์
 - ตั้งสมมติฐาน
 - กำหนดวิธีการศึกษาและแหล่งความรู้
 - กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้
 - ตรวจสอบสมมติฐาน
 - สรุปผลการศึกษาและการนำไปใช้
 - เขียนรายงานวิจัยแบบง่ายๆ
- จัดแสดงผลงาน

การจัดกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดเนื้อหาสาระตามที่หลักสูตร กำหนด ผู้เรียนเลือกกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้ จากหน่วยเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียน มีขั้นตอนที่ผู้สอน ดำเนินการดังต่อไปนี้

- ศึกษาเอกสาร หลักสูตร คู่มือครู
- วิเคราะห์หลักสูตร
- วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา เพื่อแยกเนื้อหา จุดประสงค์และจัดกิจกรรมให้เด่นชัด
- จัดทำกำหนดการสอน
- เขียนแผนการจัดการเรียนรู้
- ผลิตสื่อ จัดหาแหล่งเรียนรู้
- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเริ่มตั้งแต่ แจ้งวัตถุประสงค์ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน จัดกลุ่มผู้เรียน ตามความสนใจ การใช้คำถามกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อ บทบาทของ ครูใน ฐานะผู้กระตุ้นการเรียนรู้
- จัดแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม
- บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Games-Based Learning

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ ฝึกให้เกิดทักษะกระบวนการคิดเพื่อประยุกต์ความรู้ มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา ฝึกการปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และให้ผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆให้สมดุลกัน มีขั้นตอนดังนี้



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้

- 1.ขั้นสำรวจ ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษา สำรวจแหล่งเรียนรู้ ในโรงเรียน และ ในท้องถิ่นของผู้เรียน
- 2.ขั้นเรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ และมีการวางแผนร่วมกันในการปฏิบัติงาน
- 3.ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนการวัดและประเมินผลจากสภาพจริง ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในการจัดเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียน ผู้ปกครอง เป็นผู้ประเมิน
- 4.ขั้นนำไปใช้เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถ นำความรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 5.ขั้นประยุกต์ความรู้ และเผยแพร่ผลงานเป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และเผยแพร่ นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน สังคม และชุมชนต่อไป

ชื่อกลุ่ม PLC ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 Creative Teacher กลุ่มที่4/2.....

รายชื่อคณะกรรมการของกลุ่ม

ที่	ชื่อ-นามสกุล	
1	นางสาวพิมพ์พิชชา สุนจิรัตน์	ประธาน
2	นางสาวดาวประดับ เรืองศิริ	สมาชิก
3	นางสาวจิตภัทร กิจจากรณ์	สมาชิก
4	นางสาวพิชญา ภิญญากุล	เลขานุการ



ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



