

การออกแบบโครงการที่มีประสิทธิภาพ: การลงมือทำโครงการ

คุณลักษณะของโครงการ: ช่วงชั้นที่ 2

การผจญภัยในป่าซาฟารี: ช่วงชั้นที่ 2, โครงการวิทยาศาสตร์ชีวภาพ

นักเรียนในฐานะนักธรรมชาติวิทยาให้คำแนะนำนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวซาฟารีเกี่ยวกับความหลากหลายทางชีวภาพ ความมีอิสระและชีวิตสัตว์ป่าอาฟริกาอันน่าพิศวง หากต้องการพิมพ์เอกสารทั้งหมด สามารถเปิดได้จาก [หน่วยการเรียนรู้เรื่องการผจญภัยในป่าซาฟารี](#) ข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ

คำถามสร้างพลังคิด: “ชีวิตมีราคาเท่าใด”

ก่อนเริ่มโครงการ

เดิมเป็นงานค้นคว้าของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 ที่ศึกษาเกี่ยวกับชีวิตสัตว์ป่า จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อาจจัดพิมพ์เป็นเอกสารท่องเที่ยว

หลังการทำโครงการ

ครูที่ฟานีตัดสินใจปรับปรุงการเรียนรู้ด้วยโครงการเพื่อช่วยให้นักเรียนได้เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง ภาระงานก็จะเปลี่ยนไป เพื่อให้ผลงานที่ได้จากการค้นคว้ามีเป้าหมายที่ดูเป็นจริงเป็นจังมากขึ้น เมื่อนักเรียนจัดทำเอกสารนำเที่ยวซาฟารีเสร็จแล้ว ก็จะต้องนำไปแจกจ่ายกับกลุ่มเป้าหมายที่จะให้มาเที่ยว งานนำเสนอมีแต่มีเดียจะเป็นเชิญชวนไปเที่ยวในลักษณะทัวร์เสมือนจริงในบทบาทของสัตว์ป่าอาฟริกาที่ตนเองเลือก นอกจากนี้ นักเรียนไม่ใช่เพียงแค่อ่านชีวิตสัตว์ป่าเท่านั้น แต่ยังแสดงข้อมูลด้วยการนำเสนอในฐานะที่ตัวเองเป็นสัตว์ป่า เพื่อให้มีการเชื่อมโยง

ความท้าทาย

ในการเปลี่ยนหน่วยการเรียนรู้ไปเป็นแบบโครงการ มีความท้าทาย 3 ด้าน แรกสุดคือเรื่องระยะเวลา การเพิ่มส่วนทัวร์เสมือนจริงเข้าไปก็หมายถึงการสร้างงานนำเสนอแบบมีเดียที่ได้อาจต้องนำเสนอโดยนักเรียนทีละคน ความกังวลจึงเกิดขึ้นในเรื่องการทำชิ้นงานโดยคอมพิวเตอร์ นักเรียนจะต้องมีความรับผิดชอบในการสร้างชิ้นงานมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ความท้าทายอย่างที่สองคือการจัดการเวลาของนักเรียน โดยไม่มั่นใจว่านักเรียนจะจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากมีสิ่งที่จะต้องทำมากมาย นอกจากนี้หน่วยการเรียนรู้ใหม่นี้ ให้ความเวลาในการประเมินแบบเดิมน้อยมาก

โครงการด้านการศึกษาของอินเทลได้รับงบประมาณจาก มูลนิธิอินเทล และ บริษัท อินเทล คอร์ปอเรชั่น

© 2007 อินเทล คอร์ปอเรชั่น สงวนลิขสิทธิ์ Intel และ โลโก้อินเทล เป็นเครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของ อินเทล คอร์ปอเรชั่น หรือสำนักงานสาขาทั้งในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่น ๆ

*ชื่อและยี่ห้ออื่นอาจถูกอ้างถึงว่าเป็นทรัพย์สินขององค์กรอื่น

ครูจึงมีความกังวลว่าจะไม่มีร่องรอยการทำงานของนักเรียนมากพอที่จะใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้

การเอาชนะความท้าทาย

- 1. ระยะเวลา** ครูได้สร้างตัวอย่างชิ้นงานและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ดู และยังมีกรเพิ่มแม่แบบและผังคำโครงเนื้อหาเพื่อช่วยนักเรียนในการออกแบบและวางแผนการทำเอกสารนำเที่ยวและงานนำเสนอ สื่อเหล่านี้จะช่วยให้การทำงานเสร็จเร็วยิ่งขึ้น และยังทำให้นักเรียนหมุนเวียนกันทำงานด้วยคอมพิวเตอร์เร็วขึ้น
- 2. การจัดการชั้นเรียน**
ครูได้วางแผนช่วยเหลือนักเรียนด้วยการจัดทำรายการตรวจสอบการทำงานด้วยตนเองและเกณฑ์การประเมินที่ชี้ให้นักเรียนด้วยผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง มีการทำข้อตกลงเบื้องต้นระหว่างครูกับนักเรียนในเรื่องระยะเวลาการทำงาน กำหนดส่งงานตามภาระงานที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้ยังได้นำผลการประเมินย้อนกลับมาใช้เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนมีความคืบหน้าในการทำงานและป้องกันปัญหาที่จะเกิดล่วงหน้า
- 3. ร่องรอยหลักฐานการทำงาน** การที่มีกระบวนการหลากหลาย ทำให้มีการวางแผนการประเมินที่สอดแทรกลงในกระบวนการทำงาน มีการจัดบันทึกการประชุมของนักเรียน ใช้ผัง K-W-L, ผลการประเมินย้อนกลับ และเกณฑ์การประเมินที่ใช้วัดการเรียนรู้ของนักเรียน