

การออกแบบโครงการที่มีประสิทธิภาพ: การลงมือทำโครงการ

คุณลักษณะของโครงการ: ช่วงชั้นที่ 3

จุดเปลี่ยนอเมริกา: ความหวังของเรา อนาคตของเรา, ช่วงชั้นที่ 3, โครงการสังคมศึกษา

นักเรียนจะศึกษาย้อนกลับไปในอดีตในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20

ในฐานะผู้อพยพจากยุโรปที่เข้ามาตั้งรกรากในแผ่นดินอเมริกา

หากต้องการสามารถพิมพ์ตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้นี้ได้จาก [หน่วยการเรียนรู้จุดเปลี่ยนอเมริกา](#) ข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ

คำถามสร้างพลังคิด: “ทำไมผู้คนจึงต้องย้ายถิ่นฐานจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง”

ก่อนเริ่มโครงการ

เดิมเป็นโครงการเชิงค้นคว้า โดยนักเรียนจะเลือกกลุ่มผู้อพยพเข้าเมือง ทำการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต และแสดงตัวเป็นตัวแทนของผู้อพยพ

มีการเขียนจดหมายกลับไปยังบ้านเกิดเพื่อเล่าประสบการณ์ในการเป็นผู้อพยพเข้าเมืองใหม่

คำถามกำหนดกรอบการเรียนรู้เน้นไปที่ความเป็นประชาธิปไตยและความผันแบบอเมริกัน

แต่อย่างไรก็ดีก็ยังไม่มีส่วนใดปรากฏในชิ้นงานของนักเรียน

หลังเริ่มโครงการ

ครูได้ตัดสินใจปรับเปลี่ยนโครงการโดยเน้นไปที่ประสบการณ์ของผู้อพยพ

และเลิกเน้นแนวคิดแบบความผันอเมริกัน

เนื่องจากต้องการให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการเป็นผู้อพยพที่ต้องถูกกักตัวหลังจากเข้าเมืองที่ศูนย์ผู้อพยพเกาะเอลลิส จึงมีการกำหนดให้นักเรียนสมมติตัวเองเป็นผู้อพยพชาวยุโรป

(สืบเนื่องจากข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าทั้งแบบปฐมภูมิและทุติยภูมิ) สร้างเอกสารสำหรับผู้อพยพ

มีส่วนร่วมในการสร้างแบบจำลองของเกาะเอลลิส และสร้างแฟ้มสะสมงานที่มีเอกสารอย่าง จดหมาย

รูปภาพเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน

ความท้าทาย

ในการเปลี่ยนแบบโครงการ ครูพบว่ามีความท้าทายอยู่ 3 อย่างด้วยกัน แรกสุดเลยคือปัญหาในเรื่องเวลา

เนื่องจากเป็นงานที่ทำโดยอิสระ ขึ้นอยู่กับศักยภาพผู้เรียนเอง จึงไม่มั่นใจว่าระยะเวลาจะเหมาะสมหรือไม่

ลำดับต่อมาเป็นการให้ตัวเลือกในการทำงานของนักเรียนมากเกินไป ตั้งแต่กลุ่มผู้อพยพ

โครงการด้านการศึกษาของอินเทลได้รับงบประมาณจาก มูลนิธิอินเทล และ บริษัท อินเทล คอร์ปอเรชั่น

© 2007 อินเทล คอร์ปอเรชั่น สงวนลิขสิทธิ์ Intel และ โลโก้อินเทล เป็นเครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของ อินเทล

คอร์ปอเรชั่น หรือสำนักงานสาขาทั้งในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่น ๆ

*ชื่อและยี่ห้ออื่นอาจถูกอ้างถึงว่าเป็นทรัพย์สินขององค์กรอื่น

การเลือกของแต่ละบุคคลและเอกสารที่ต้องจัดทำ
จึงไม่ค่อยมั่นใจว่าจะกำกับดูแลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างไร
ตลอดจนการควบคุมคุณภาพจากการที่มีหัวข้อและตัวเลือกค่อนข้างมาก
ท้ายสุดก็คือทุกอย่างในโครงการมีมากเกินไป จึงไม่มั่นใจว่าจะจัดการชั้นเรียนอย่างไรดี
ปกติแล้วนักเรียนจะนั่งกันเป็นแถวและมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ด้านหลังห้อง

การเอาชนะความท้าทาย

- 1. ระยะเวลา** ครูแนะนำให้นักเรียนรู้จักการใช้รายการตรวจสอบและกำหนดเวลา เพื่อจะได้รู้ว่าควรทำงานตามลำดับความสำคัญก่อนหลังอย่างไร เครื่องมือนี้จะทำให้นักเรียนมีโอกาสที่จะรับผิดชอบต่องานของตนเอง และมีการกำหนดเส้นตายส่งงาน รวมทั้งการอนุญาตให้นักเรียนนำงานกลับไปทำที่บ้านได้
- 2. ตัวเลือก** มีการแทรกการนัดพบเป็นช่วงๆ และการพบปะรายบุคคลลงในกำหนดเวลาทำงาน จะทำให้ครูสามารถตามความก้าวหน้าของผลงานและให้คำปรึกษาได้เป็นระยะๆ โดยไม่กระทบถึงความรู้สึกในการเป็นเจ้าของผลงานของเด็ก
- 3. การจัดการชั้นเรียน** ครูได้มีการรวบรวมข้อมูลจนมากพอสำหรับการค้นคว้า มีการจัดทำตารางเวลาเพื่อลงชื่อเข้าใช้คอมพิวเตอร์ ทำให้การจัดการเรื่องการใช้เครื่องเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีการจัดโต๊ะเป็นกลุ่ม แยกตามประเทศเพื่อนักเรียนจะได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ช่วยให้การรวบรวมข้อมูลทำได้ง่ายและเป็นตัวแบบของการทำงานแบบร่วมมือด้วย