

JIRA Model: พลิกโฉมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์อเมริกาเหนือด้วย Game-Based Learning

แนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเปลี่ยนบทเรียนเรื่อง “ทวีปอเมริกาเหนือ” ให้เป็นเรื่องสนุก โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดเชิงภูมิศาสตร์ผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอนของ JIRA Model

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตาม JIRA Model



J (Journey) & I

เริ่มต้นด้วยสถานการณ์ปัญหาทางภูมิศาสตร์ และเรียนรู้ผ่านการคิดในรูปแบบเกมที่น่าสนใจ

R (Reflection & Reasoning)

วิเคราะห์และสะท้อนความคิดเพื่ออธิบาย เหตุผลความสัมพันธ์เชิงพื้นที่อย่างเป็นระบบ

A (Application)

นำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อแก้ไขสถานการณ์จำลองในชีวิตจริง

เป้าหมายและผลลัพธ์การเรียนรู้



ส่งเสริมการคิดเชิงภูมิศาสตร์ (Geographical Thinking)

มุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อมในเชิงพื้นที่



เจาะลึกเนื้อหาทวีปอเมริกาเหนือ สำหรับ ม.3

ออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและผลการเรียนรู้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เจาะลึกภารกิจ "Mission America Map": เรียนรู้การสร้างสรรค์ผ่าน JIRA Model

แนวทางการจัดกิจกรรม "Mission America Map" ส่วนหนึ่งของนวัตกรรม JIRA Model เพื่อช่วยให้นักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เข้าใจความสัมพันธ์ทางเชิงภูมิศาสตร์ของทวีปอเมริกาผ่านการลงมือทำและเกม



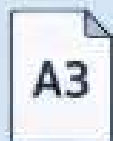
เตรียมความพร้อมและอุปกรณ์ (Mission Setup)



จุดประสงค์หลัก

ให้นักเรียนระบุตำแหน่งประเทศ ภูมิประเทศ
แม่น้ำ เทือกเขา และมหาสมุทรได้อย่างถูกต้อง

อุปกรณ์ที่ต้องใช้



แผนที่ A3



ธงประเทศ
10 อัน



บัตรชื่อสถานที่
10 ใบ



นาฬิกาจับเวลา



การแบ่งกลุ่มผู้เล่น

แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
เพื่อสร้างบรรยากาศการแข่งขันและ
การทำงานเป็นทีม

วิธีเล่นและเกณฑ์การให้คะแนน (How to Play & Scoring)

ภารกิจท้าทาย 5 นาที



แต่ละกลุ่มต้องนำธงและบัตรชื่อ
ไปติดบนแผนที่ให้ถูกต้องภายใน
เวลาที่กำหนด

รายการสถานที่เป้าหมาย



ประเทศ
Canada, USA, Mexico,
Brazil, Argentina



ภูมิประเทศ
เทือกเขา Andes,
เทือกเขา Rocky



แหล่งน้ำ
แม่น้ำ Amazon, ทะเล
Caribbean, มหาสมุทร Pacific

ครอบคลุมพื้นที่สำคัญ

เกณฑ์การตัดสิน



ตอบถูกต้องละ 2 คะแนน



ผิดได้ 0



โบนัสพิเศษสำหรับ
กลุ่มที่เสร็จก่อน

ภารกิจนักสำรวจ: Escape from America

(เรียนรู้ภูมิศาสตร์ผ่าน JIRA Model)

J-I-R-A: 4 ขั้นตอนการเรียนรู้

มุ่งเน้นการคิดเชิงภูมิศาสตร์:
พัฒนาทักษะการคิดเชิงพื้นที่และการแก้ปัญหา
ผ่านสถานการณ์จำลองในทวีปอเมริกาเหนือและใต้



Journey
(สถานการณ์)



Reflection
(สะท้อนคิด)



Interactive
(เล่นเกม)



Application
(ประยุกต์ใช้จริง)



5 ภารกิจพิชิต
Escape from America



ด่าน 1-2:
ไขรหัสและจัดลำดับ



คำตอบ:
Brazil



เรียงลำดับ:
Canada > USA >
Mexico > Argentina
(เหนือไปใต้)



ด่าน 3-4:
ปริศนาความรู้รอบโลก



แม่น้ำที่ยาวที่สุด:
Amazon



ภาษาโปรตุเกส:
Brazil



ด่าน 5:
ตำแหน่งและรางวัลเกียรติยศ



Andes



Pacific Ocean



รับรางวัลเกียรติยศ!

8 การกิจพิชิตภูมิศาสตร์อเมริกา

ภูมิศาสตร์กายภาพและสิ่งแวดล้อม

การจัดลำดับจากเหนือไปใต้



แคนาดา



สหรัฐอเมริกา



บราซิล



อาร์เจนตินา



ป่าแอมะซอน: “ปอดของโลก”

วิเคราะห์เหตุผลสำคัญที่ทำให้พื้นที่ป่านี้มีความสำคัญต่อระบบนิเวศของมวลมนุษยชาติ



อิทธิพลของเทือกเขาแอนดีส

ศึกษาตำแหน่งและผลกระทบของเทือกเขาที่มีต่อรูปแบบการตั้งถิ่นฐานของประชากร

การเมือง วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ

เมืองหลวงและพื้นที่ขนาดใหญ่



แคนาดา
เมืองหลวง: ออตตาวา



สหรัฐฯ
เมืองหลวง: วอชิงตัน ดี.ซี.



บราซิล
เมืองหลวง: บราซิเลีย



เม็กซิโก
เมืองหลวง: เม็กซิโกซิตี



อัตลักษณ์ทางภาษาโปรตุเกส

ค้นหาประเทศที่ใช้ภาษาโปรตุเกสเป็นหลัก พร้อมอธิบายเหตุผลทางประวัติศาสตร์



แหล่งปลูกกาแฟที่สำคัญ

เลือกประเทศที่เหมาะสมสำหรับการปลูกกาแฟ พร้อมให้เหตุผลสนับสนุนด้านสภาพภูมิประเทศ