



รายงานนวัตกรรมทางการศึกษา

ชื่อนวัตกรรม

กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

โดย

ชื่อ-สกุล นางสาวสุนันท์ ปวงสุข
ตำแหน่ง ครู (ไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ตำบลก่อเอ้ อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดอุดรธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานนวัตกรรมการศึกษา(Innovation in Education) ในการจัดทำรายงานนี้ให้ได้ทราบถึงการใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆ และวิธีการต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอนโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการศึกษาเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีประสิทธิภาพ ให้เหมาะกับนักเรียนและสภาพการณ์ในยุคปัจจุบัน ด้วยการทำชุดการสอน (Instructional packages) จัดเป็นเทคโนโลยีการศึกษาชนิดหนึ่งที่ยิมนำมาใช้ในการสอน เนื่องจากจัดเป็นระบบการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองหรือผู้สอนสามารถใช้กับผู้เรียนเป็นกลุ่มก็ได้ชุดการสอนจะช่วยเร้าความสนใจในเนื้อหาตามขั้นตอนฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้เรียนรู้ เนื้อหาเป็นขั้นตอน ผู้เรียนอาจใช้เวลาในการเรียนที่ต่างกันตามความสามารถที่แตกต่างของแต่ละบุคคล ชุด การสอนเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคลด้วย ทางผู้จัดทำหวังว่า รายงานฉบับนี้จะให้ความรู้และเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษาทุก ๆ ท่าน หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นางสาวสุนันท์ ปวงสุข
ผู้จัดทำ

สารบัญ

แบบรายงานนวัตกรรม.....	๑
หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ.....	๑
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม.....	๑
กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง.....	๒
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม.....	๓
ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม).....	๓
เครื่องมือที่ใช้.....	๓
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา.....	๓
สรุปผล/อภิปรายผลการใช้นวัตกรรม(ตามวัตถุประสงค์).....	๔
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย.....	๔
บทเรียนที่ได้รับ.....	๔
เงื่อนไขความสำเร็จ.....	๔

แบบรายงานนวัตกรรม
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗

ชื่อนวัตกรรม : กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

ระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวสุนันท์ ปวงสุข **ตำแหน่ง :** ครู(ไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) **สังกัด :** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ : 6 มกราคม 2568 -17 มกราคม 2568

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ที่มีความสุขและ ต้องการให้นักเรียน เรียนรู้ที่มีความสุข กิตติยวดี บุญชื้อได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุข โดยสรุป สาระสำคัญไว้ว่า “การเรียนรู้ที่มีความสุขจะต้องมีแนวคิดพื้นฐานเกิดจากการสร้างความรักและความศรัทธา ให้กับนักเรียนเพราะศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่ดีที่สุด การเรียนรู้ที่เกิดจากการได้สัมผัส และสัมพันธ์กับ ของจริงและธรรมชาติ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือทำด้วยตนเอง และบุคคลรอบข้างช่วยให้ นักเรียนปรับตัวได้อย่างเหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การประยุกต์กระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษาในการจัดการ เรียนการสอน”การพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียนการสอน บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม โดยให้เด็กได้สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ และเสริมสร้างประสบการณ์ที่ สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนมีความสุขตามสภาพจริง และกระบวนการประเมินตามสภาพจริง ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ควรจะมีการส่งเสริมหรือพัฒนาเด็ก การเรียนรู้ที่มีความสุขเป็น รากฐานสำคัญที่ทำให้เด็กคิดเป็น เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) เพื่อมาแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพของครูผู้สอน โดยผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรักการมาเรียน โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลง มือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการ สะท้อนความคิดร่วมกัน ในบรรยากาศที่เหมาะสมที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนท่ามกลาง บรรยากาศที่มีความสุข ผ่อนคลาย ไม่กดดัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มีการวัดผลและประเมินผลตาม สภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้เด็กมีความสุขในการเรียนรู้

๒. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จำนวน ๒๒ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จำนวน ๒๒ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการบริหารจัดการการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม



กระบวนการบริหารจัดการการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข)

C = Challenge หมายถึง บรรยากาศแห่งการทำทาย แนวทางปฏิบัติ ผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆ ภายในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรัก การมาเรียน การนำไปใช้ ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน โดยใช้ สื่อ เพลง เกม คำถามประเด็นทำทาย เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของนักเรียน

A = Active learning หมายถึง บรรยากาศแห่งการกระตือรือร้น แนวทางปฏิบัติ กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้าง ประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน การนำไปใช้ ผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL ๓ ขั้นตอน ประกอบด้วย

๑. **ขั้นนำ/ทบทวนความรู้เดิม (C = Challenge)** เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการ เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนสร้างบรรยากาศหรือข้อคำถามที่ทำทาย การใช้เพลง เกม การทำแบบทดสอบก่อนเรียน

๒. **ขั้นสอน (A = Active learning , K = Knowledge)** ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมแบบ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการ ลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน

๓. **ขั้นสรุป (E = Enjoy)** มีการวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง จากการทำกิจกรรม

K = Knowledge หมายถึง บรรยากาศแห่งการเรียนรู้

แนวทางการปฏิบัติ

ผู้สอนจัดบรรยากาศที่เหมาะสมจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก บรรยากาศที่มีความสุข ผ่อน คลาย ไม่กดดัน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสุขผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง มีความกล้า

แสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น นำความรู้ที่ได้ ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง และเรียนรู้อย่างมีความสุข

การนำไปใช้

ผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งกลุ่มและเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง ผู้เรียนมีความการแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นและเรียนรู้อย่างมีความสุข

E = Enjoy หมายถึง บรรยากาศแห่งความสุข

แนวทางการปฏิบัติ

ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มี การวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

การนำไปใช้

ผู้สอนประเมินจากผลงาน และการทำกิจกรรมของผู้เรียน โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริงด้วย เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อนำผลมาพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพการสอนของครู

๓. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้(ระบุวิธีปฏิบัติ)

๑.๑.๑ ผู้สอนดำเนินการจัดทำแผนการสอนความรู้ (Knowledge Mapping) ที่มีความสอดคล้องกับ คำอธิบายรายวิชาถูกระบุไว้เพื่อหาว่าความรู้ใด หรือเนื้อหาใดบ้างที่มีความสำคัญสำหรับผู้เรียน แล้วจัดลำดับความสำคัญของความรู้เหล่านั้น เพื่อให้ผู้สอนสามารถวางขอบเขตของเนื้อหาและจัดการเนื้อหา ทั้งหมดแบ่งเป็นบทเรียนอย่างเหมาะสม ครบถ้วน และสามารถจัดสรรทรัพยากรที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุด พร้อมทั้งกำหนดหัวข้อให้มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกับคำอธิบายรายวิชามากที่สุด

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้(ระบุวิธีปฏิบัติ)

๒.๑ จากแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping) ผู้สอนจะทราบว่ามีความรู้ที่จำเป็นต้อง ถ่ายทอดให้กับผู้เรียนหรือไม่เพื่อทำการรวบรวม และจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและตรงกับความต้องการของผู้เรียน ดำเนินการนำเนื้อหาทั้งหมด ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

ขั้นตอนที่ ๓ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

๓.๑ ผู้สอนศึกษาทำความเข้าใจรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และ Learning Outcomes เพื่อจัดทำจุดมุ่งหมายของรายวิชา กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรที่มีความ เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ New Normal

๔. เครื่องมือที่ใช้

๑) แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ “ศาสนาของเรา” รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

๒) ผลงานของของนักเรียนและความร่วมมือต่อกิจกรรมที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

๕. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) ในสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนจะมาใช้วิธีการสอนแบบเดิมไม่ได้ (บรรยาย) แล้วดังนั้นในการเรียนการสอนครูจะต้องเป็นโค้ชคอยชี้แนะให้คำแนะนำในการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง (Active learning) และต้องมีความสุขในการเรียนจะส่งผลทำให้นักเรียนมีการเรียนที่ดีขึ้นอยากมาเรียนในทุกๆวันกระตือรือร้นมากขึ้น

๖. สรุปผล/อภิปรายผลการใช้นวัตกรรม(ตามวัตถุประสงค์)

กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข)

C = Challenge หมายถึง บรรยากาศแห่งการทำทาย แนวทางปฏิบัติ ผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายในห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความอบอุ่นสบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรัก การมาเรียน การนำไปใช้ ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน โดยใช้ สื่อ เพลง เกม คำถามประเด็นท้าทาย เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ เดิมของนักเรียน

A = Active learning หมายถึง บรรยากาศแห่งการกระตือรือร้น แนวทางปฏิบัติ กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้าง ประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน

K = Knowledge หมายถึง บรรยากาศแห่งการเรียนรู้

E = Enjoy หมายถึง บรรยากาศแห่งความสุข

ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL จึงได้นำมาใช้กับนักเรียนซึ่งผลการสังเกตนักเรียนมีความสุขในการเรียนตื่นตื่นให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนพร้อมกับครูผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบ Active learning ยิ่งทำให้เกิดการตื่นตัวเด็กๆ หัวเราะ ยิ้ม สงสัยครุคอยเป็นโค้ชชี้แนะให้คำแนะนำแก่เด็กๆ

๖. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

จากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการบรรยาย การทำแบบฝึกหัด และการเรียนรู้จาก กรณีศึกษา โดยมีครูเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ Transfer of knowledge จากหนังสือให้แก่ นักเรียนโดยค่อย ๆ สอนความรู้ ความจำ และทักษะพื้นฐานทีละอย่าง เพื่อให้มากพอที่จะ นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และสามารถนำไปแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ พบว่า นักเรียนยังคงขาดทักษะการคิด ความคิด สร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีมในบริบทของการทำงานจริงในห้องเรียน จากปัญหาดังกล่าว หากยังใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมจะไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วได้ ดังนั้นเพื่อรองรับกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่ เปลี่ยนแปลงไปและพัฒนาผู้เรียนให้ได้ตามเป้าหมายหลักการพัฒนาผู้เรียนใน ศตวรรษที่ ๒๑ จึงได้พัฒนา รูปแบบการสอนในรูปแบบ Cake Model ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำหรับจัดการเรียน การสอน เกิดกระบวนการวัดผลและประเมินผลที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงรองรับกับ สถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปจนสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตามเป้าหมายหลักของการพัฒนาผู้เรียนใน ศตวรรษที่ ๒๑

๗. บทเรียนที่ได้รับ

๗.๓ ผลงานของผู้เรียนที่ได้รับการคุ้มครองจากกรมทรัพย์สินทางปัญญาเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในการ จัดการเรียน การสอนอย่างมีคุณภาพ และความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนตาม วิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal)

๘. เงื่อนไขความสำเร็จ

๘.๑ ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีมตามทักษะที่ผู้เรียนพึงมีในศตวรรษที่ ๒๑

๘.๒ เกิดโมเดลการสอน (Cake Model) ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง

ภาคผนวก

กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

