

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวเบญจวรรณ เจริญเชาว์ ตำแหน่งครู โรงเรียนไทยรัฐวิทยา๒๘(บ้านจานเชิงนามั่ง)

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย (ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

3. ระยะเวลาดำเนินการ : ชั่วโมง

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม เป็นการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สามารถแบ่งได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) การทำความเข้าใจกับปัญหา/ผู้ใช้ (Empathize) ว่าผู้ใช้มีความต้องการ สนใจหรือปัญหาอะไร

2) การกำหนดปัญหา (Define) อะไรคือสาเหตุของปัญหา และทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ไขให้

ชัดเจน

3) การระดมความคิด (Ideate) ในการหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา โดยผ่านการมีส่วนร่วมของบุคลากรและนักเรียนในโรงเรียน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความจำเป็น ความต้องการของผู้ใช้จริง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อนำมาทดลองใช้กับ

กลุ่มเป้าหมาย

5) ทดสอบ (Test) เป็นการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายจริง และทำการสะท้อนคิดเพื่อทำการปรับปรุงต้นแบบให้ดีขึ้น

การพัฒนานวัตกรรมของครูผู้สอน ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบ

1. โรงเรียนและครูผู้สอนจะต้องกำหนดประเด็นในการพัฒนาปัญหา หรือหัวข้อที่สนใจ (การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ การลดความถดถอยในการเรียนรู้ และการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานของผู้เรียน) ประเด็นใดประเด็นหนึ่ง หรือมากกว่า 1 ประเด็นก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพร้อมของโรงเรียน

2. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน

3. การนำนวัตกรรมเข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องมีการกำหนด Learning outcome (ตัวชี้วัด สมรรถนะ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่างๆ) ให้มีความชัดเจน กำหนดรูปแบบในการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดการสร้างนวัตกรรมในแต่ละด้าน

ด้านที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นส่วนที่ต้องทำความเข้าใจทั้งโรงเรียนในเรื่องของกรอบหลักสูตรฐานสมรรถนะ หลักสูตรและนโยบายของหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์โรงเรียน (School Concept) อัตลักษณ์ชุมชน อัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ในการส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียน และสมรรถนะตามรายวิชา องค์ประกอบของนวัตกรรมมาจากกระบวนการ PLC และการใช้ Lesson Study สะท้อนผลการใช้นวัตกรรม โดยการมีส่วนร่วมทั้งฝ่ายวิชาการ กลุ่มสาระวิชา ชุมชน/เครือข่าย และผู้เชี่ยวชาญ/พี่เลี้ยง สำหรับขั้นตอนของการพัฒนานวัตกรรม ประกอบด้วย แนวทางการกำหนดตัววัดวัตถุประสงค์สมรรถนะ เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล ซึ่งผลที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสะท้อนกลับสู่โรงเรียน และผู้ปกครอง เพื่อให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน

ด้านที่ 2 การลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน กระบวนการพัฒนายังใช้กระบวนการ PLC และ Lesson Study ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอยู่ ผู้ที่มีส่วนร่วม/ผู้เกี่ยวข้องยังคงเดิม แต่สิ่งที่แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ คือ โรงเรียนอาจจะต้องมีการจัดทำข้อมูลภูมิหลังของผู้เรียนที่ค่อนข้างเป็นระบบ สามารถที่จะดึงข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ เพื่อที่จะนำมาวิเคราะห์ความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าน้อยกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ควรจะเป็นหรือไม่ และกำหนดแนวทาง นโยบายที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยผ่านการพัฒนาครู ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องเนื้อหาสาระ วิธีการสอน เทคโนโลยีและสื่อ เพื่อลดความถดถอย ทั้งนี้ รูปแบบนวัตกรรม อาจจะอยู่ในรูปแบบการสอนเสริม การสอนทางไกล ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการเรียนการสอนรายบุคคล และดูผลลัพธ์ว่า Effect Size และสะท้อนผลมายังฝ่ายวิชาการ โรงเรียน ตลอดจนนำผลสะท้อนกลับยังผู้ปกครอง

ด้านที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสุขภาพะพื้นฐานของผู้เรียน สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning นวัตกรรมการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย (ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์

จะเห็นได้ว่า ทั้ง 3 แนวทาง ใช้กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ซึ่งในการทำ PLC นี้ เสนอแนะว่า ครูสามารถนำการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย (ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ เนื่องจากกระบวนการดังกล่าวมีความสอดคล้องกับการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 5 ขั้นตอน ซึ่งกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นจากการทำ PLC เริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย การสร้างนวัตกรรม การกำหนดกลุ่มผู้ใช้นวัตกรรม การอบรมครูเกี่ยวกับการนำนวัตกรรมไปใช้งาน การวางแผนการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ การสร้างและออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผล การวางแผนการจัดการเรียนรู้ การสังเกตชั้นเรียน การสะท้อนผลการใช้นวัตกรรม การวิเคราะห์ขนาดของผล (Effect Size)

และการทำบันทึกการสอนส่งฝ่ายวิชาการหรือสะท้อนในวง PLC จะเห็นว่าการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรม สอดคล้องกับการทำงานของครูได้

ในการนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียน ผ่านกระบวนการ Lesson Study แบ่งเป็น 3 ชั้น คือ

- 1) ชั้นวางแผนการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC
- 2) ชั้นปฏิบัติการ การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน
- 3) ชั้นสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งก็จะสอดคล้องกับกระบวนการการสอน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

ด้วยวิธี การจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย (ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในศตวรรษที่ 21 สถานการณ์โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการปรับตัวเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกกาภิวัตน์ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จึงเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี รัฐบาลจึงมีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) “ลดเวลาเล่น เพิ่มเวลารู้” ตามความนัด ความสนใจ โดยเพิ่มความรู้มีทักษะ มีคุณธรรมและจริยธรรม เชื่อมโยงกับการปฏิรูปการเรียนการสอนในยุคประเทศไทย 4.0 เรียกว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก “Active Learning” ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือ เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า “เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรม

ต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆ

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 28 (บ้านจานเขื่อนนามัง) ได้ใช้นวัตกรรม ชื่อ นวัตกรรมการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย (ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรอยู่บนพื้นฐานของการลงมือปฏิบัติจริง การสัมผัส และการมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนาน กิจกรรม “ดอกไม้แสนสวย” จึงถูกออกแบบมาเพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับ “ดอกบัวแดง” ซึ่งเป็น ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านการ ปั่นดินน้ำมัน โดยผสมผสานความรู้ด้านท้องถิ่น ศิลปะ และทักษะพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเข้าด้วยกัน

ดอกบัวแดงเป็นดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งมีความงดงามและมีความสำคัญทางวัฒนธรรม การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยยังจำกัดอยู่ในเชิงทฤษฎี นวัตกรรมชุดกิจกรรม “ดอกไม้แสนสวย” มุ่งเน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ผ่านการ ปั่นดินน้ำมัน เพื่อเสริมสร้างทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ การรู้จักธรรมชาติ และพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก

ดอกบัวแดง เป็นดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานีที่มีความงดงามและเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม แต่เด็กปฐมวัยส่วนมากยังไม่รู้จักหรือเข้าใจถึงความสำคัญของดอกไม้ประจำจังหวัดอย่างลึกซึ้ง การจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างท้องถิ่น ศิลปะ และการลงมือปฏิบัติจริง จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างสนุกและลึกซึ้ง

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมสร้างสรรค์นี้จะช่วยพัฒนาเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา และจินตนาการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่นตนเอง

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรเน้นการลงมือปฏิบัติ การสัมผัส และการมีประสบการณ์ตรง การใช้ “ชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ (ปั่นดินน้ำมัน)” จึงเป็นสื่อกลางในการบูรณาการความรู้เรื่องดอกไม้ประจำจังหวัดเข้ากับทักษะด้าน ศิลปะและการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และพัฒนาการที่ครอบคลุมทุกด้าน

จากข้างต้นพบว่า จุดเด่น ของการบูรณาการเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ สู่รูปแบบหรือวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ บนพื้นฐานของความสนใจใฝ่เรียนรู้ผ่านการใช้เทคโนโลยีที่มีความหลากหลาย/มีเครือข่ายทางการเรียนรู้ รวดเร็วและทันสมัย ครอบคลุมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของผู้เรียนและเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21

ครูผู้สอนได้นำรูปแบบ Active Learning ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ร่วมกับโครงการเป็นฐาน ชุมชน ท้องถิ่นและวัฒนธรรมเป็นฐาน เทคโนโลยีเป็นฐานพบว่าประโยชน์ของ Active Learning สามารถนำเทคโนโลยี หลากหลายรูปแบบ เอื้อให้ผู้สอนสามารถใช้ศาสตร์ในการบูรณาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ หลากหลายรูปแบบและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่าย เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเทคโนโลยี หลากหลายรูปแบบมีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนเห็นรูปธรรมของเนื้อหาหรือเห็นภาพเสมือนจริงของการทดลอง

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เชิงคุณภาพ

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักและเข้าใจดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี (ดอกบัวแดง)
2. เพื่อพัฒนาทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และกล้ามเนื้อมัดเล็ก

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนร้อยละ 80 รู้จักและเข้าใจดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี (ดอกบัวแดง)
2. นักเรียนร้อยละ 80 เกิดพัฒนาทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และกล้ามเนื้อมัดเล็ก

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่3

9. หลักการแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้เด็ก ปฐมวัยลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ผ่านการไตร่ตรองจากกระบวนการสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ที่ เชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์เดิม เด็กได้เผชิญกับสถานการณ์และหาแนวทางในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการ ต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้นำความรู้ที่ได้รับมาสร้างเป็นความรู้ใหม่โดยครูจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อ และ อำนวยความสะดวกให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยความหมาย หากเด็กพบปัญหาที่แก้ไขไม่ได้ ครูจะเป็นผู้ช่วยในการ ค้นหาคำตอบด้วยการปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและการใช้ภาษาสร้างสรรค์ให้เด็กได้สืบเสาะหาคำตอบด้วยตนเองใน สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้เรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การ แก้ปัญหาจากการคิด การสื่อความหมายด้วยคำศัพท์

ทฤษฎีที่นำมาใช้กับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย(ดอกบัว) คือ ทฤษฎีของนีโอฮิวแมนนิสประสิทธิภาพการทำงานของคนเราจะเปลี่ยนแปลงไปตามคลื่นสมองที่เราส่งไปและหลักการสำคัญของนีโอฮิวแมนนิสเชื่อว่าการเรียนรู้ในช่วงเวลาที่มนุษย์มีคลื่นสมองต่ำ จะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากที่สุดแน่นอนยิ่งขึ้นสมองต่ำลงเท่าไรยิ่งดีเพราะการที่คนเรามีคลื่นสมองต่ำแบบนี้หมายความว่ามนุษย์เรากำลังมีความสุขสงบทางจิตใจและมีสมาธิ ใจเย็น อารมณ์ดี พร้อมทั้งจะมีความคิดสร้างสรรค์เป็นช่วงเวลาที่ไม่ฟังชาน แต่การที่เราจะเกิดคลื่นสมองต่ำก็ไม่ใช้เรื่องที่จะเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติได้ แต่เราจำเป็นที่จะต้องฝึกและพัฒนาทักษะในจุดนี้ขึ้นมาโดยใช้วิธีการฝึกสมาธิหรือการทำโยคะก่อนเข้าเรียน ซึ่งวิธีการเหล่านี้จะเป็นการช่วยให้กล้ามเนื้อและระบบประสาทต่างๆรู้สึกผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น หลักการเรียนการสอนตามแบบฉบับทฤษฎีของนีโอฮิวแมนนิส จึงใช้กิจกรรมเหล่านี้สำหรับการเตรียมความพร้อมของเด็กๆก่อนเข้าห้องเรียน

ความฉลาดเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมมากพันธุกรรมดั่งนั้น ความฉลาดจึงเป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนกันได้ซึ่งแน่นอนว่าความฉลาดนั้นเกิดจากเซลล์สมองประสาทเข้าด้วยกันจึงได้เรียกกระบวนการนี้ว่า เซลล์ประสานประสาท ซึ่งหากใครมีเซลล์ประเภทนี้เยอะๆก็เรียนรู้เรื่องต่างๆได้ดีและเร็วขึ้น เซลล์ต่างๆเหล่านี้จะขยายตัวได้ดีเมื่อเราใช้มือและเท้าซึ่งเป็นอวัยวะที่มีเซลล์ประสาทอยู่มากที่สุดของร่างกาย ดังนั้นการเรียนการสอนตามแบบนีโอฮิวแมนนิส จึงเน้นให้เด็กออกนอกห้อง ปีนป่าย วิ่งเล่น กิจกรรมเคลื่อนไหวเพื่อทำให้มือและเท้าทำงานมากที่สุดเรื่องของจิตใต้สำนึกเป็นสิ่งที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงวัยเด็กจะเป็นช่วงวัยที่มีการรับรู้ในเรื่องที่ส่งผลให้จิตสำนึกทำงานมากที่สุด ดังนั้นจึงควรฝึกฝนในเรื่องที่ดีและเรื่องที่เป็นบวกซึ่งจะส่งผลให้เด็กมีทัศนคติที่ดีสามารถพัฒนาชีวิตไปสู่ทิศทางบวกตรงกันข้ามกับการดูว่าและดูต่ำต่อว่าหรืออวดว่าเขาไม่เก่งจะเป็นการกระตุ้นให้เด็กบันทึกเรื่องราวลบๆลงไปในชีวิตได้สำนึกซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลทำให้มีทัศนคติในเชิงลบและมีพฤติกรรมในด้านลบออกมาในอนาคต

การให้ความรักความอบอุ่นกับเด็กอย่างเต็มที่ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ตัวเด็กจะสามารถรับรู้เป็นอย่างดีและแน่นอนว่าความรักความอบอุ่นของครูจะส่งผลต่อการเติบโตของเด็กโดยตรงและมีแนวโน้มที่เด็กจะแผ่แผ่ความรักความอบอุ่นแบบนี้ไปยังบุคคลอื่นๆด้วย ตรงกันข้ามถ้าหากเด็กขาดความรักและความเอาใจใส่เด็กเหล่านั้นย่อมต้องการความรักและแสดงออกโดยการเรียกร้องหาความรัก ซึ่งแน่นอนว่าพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่างๆจะแสดงออกมาในทันที ดังนั้นนีโอฮิวแมนนิสจึงต้องถือเป็นบุคคลที่อ่อนโยน ยิ้มแย้มแจ่มใสให้คำชม พร้อมทั้งโอบกอดเด็กอยู่เสมอ

แนวคิดการพัฒนาหลักสูตร

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Bonwell,1991 ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เด็กได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

Hohmann and Welkort,1995 ให้ความหมายการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ หมายถึง การเรียนรู้ซึ่งเด็กได้จัดกระทำกับวัตถุได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล ความคิดและเหตุการณ์ จนกระทั่งสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

Fedler and Brent,1996 กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้หนึ่ง แปรตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง "ความรู้" ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว จัดกิจกรรมให้เด็กได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้เด็กได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์,การสังเคราะห์, และการประเมินค่า

สถาพร พุทธิพิฏกุล, 2558 ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือเด็กมีการวิเคราะห์ สัตเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสำนักวิชาการ,2560 ได้กล่าวถึง การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning) เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กการเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดในโปรแกรมที่พัฒนาเด็กอย่างเหมาะสมกับกับพัฒนาการ ซึ่งมีองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ได้แก่ 1) การเลือกและตัดสินใจ 2) สื่อ 3) การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 4) ภาษาจากเด็ก5) การสนับสนุนจากผู้ใหญ่

อัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี

อุบลราชธานี มักเรียกโดยทั่วไปสั้นๆ ว่า อุบลฯ อักษรย่อ อบ เป็นจังหวัดขนาดใหญ่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง มีพื้นที่ขนาดใหญ่เป็นลำดับที่ 2 ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รองจากจังหวัดนครราชสีมา และอันดับที่ 5 ของประเทศไทย และเป็นจังหวัดที่มีประชากรมากเป็นอันดับ 2 ของประเทศรองจากจังหวัดนครราชสีมา[ต้องการอ้างอิง] นับเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน มีหลักฐานทั้งประวัติศาสตร์และโบราณคดีที่เก่าแก่ เช่น ภาพเขียนสีที่อุทยานแห่งชาติผาแต้ม และยังมีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญหลายแห่ง ประเพณีที่ขึ้นชื่อของจังหวัดนี้คือแห่เทียนพรรษา มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัดอำนาจเจริญ จังหวัดยโสธร จังหวัดศรีสะเกษ ประเทศลาว และประเทศกัมพูชา

จังหวัดอุบลราชธานีตั้งอยู่ในบริเวณแอ่งโคราช โดยมีลักษณะภูมิประเทศที่หลากหลายทั้งภูมิประเทศแบบที่ราบสูง ภูมิประเทศแบบภูเขาสลับซับซ้อนในชายแดนตอนใต้โดยเฉพาะบริเวณอำเภอน้ำยืนและนาจะหลวย โดยมีเทือกเขาที่สำคัญคือทิวเขาบรรทัดและทิวเขาพนมดงรัก มีแม่น้ำโขงกั้นระหว่างตัวจังหวัดและประเทศลาว และมีแม่น้ำสำคัญ ๆ ได้แก่ แม่น้ำมูลและแม่น้ำชี นอกจากนี้ยังมีลำน้ำที่สำคัญ ๆ หลายสาย มีลำเซบาย ลำเชบก ลำโดมใหญ่ และลำโดมน้อยเป็นอาทิ

ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ส่วนมากนิยมประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลักโดยมีการทำนาข้าวและเพาะปลูกพืชไร่ชนิดต่าง ๆ เช่น ปอแก้ว มันสำปะหลัง ถั่วลิสง มีการเลี้ยงปศุสัตว์ และทำการประมงอยู่เล็กน้อย และยังมีอาชีพอื่น ๆ ที่สำคัญด้วย อาทิ อุตสาหกรรมและการค้าการบริการ จังหวัดอุบลราชธานีได้รับขนานนามว่า "เมืองนักปราชญ์ เมืองศิลปินแห่งชาติ"

ด้านอัตลักษณ์ คือ จังหวัดอุบลราชธานีขึ้นชื่อในเรื่องหัตถกรรม ซึ่งได้แก่ ผ้าทอเมืองอุบล ผ้าฝ้ายทอมือ หมอนขิด ผ้าขาวม้า ผ้าไหม เครื่องทองเหลือง เครื่องจักสานจำพวกกระด้ง กระตืบข้าว ข้องใส่ปลา ตะกร้า นอกจากนี้จังหวัดอุบลราชธานียังขึ้นชื่อในเรื่องของอาหารการกิน ได้แก่ หมูยอ กุนเชียง ไส้กรอกอีสาน และเค็มบักนัด (เค็มสับปะรด) ซึ่งเป็นอาหารพื้นเมืองที่ขึ้นชื่อของจังหวัดอุบลราชธานี ทำด้วยเนื้อปลาสดหรือปลาโทโพ หั่นเป็นชิ้นยาวๆ ตองในน้ำเกลือและเนื้อสับปะรดที่ซอยเป็นชิ้นเล็กๆ บรรจุในขวดแก้ว สามารถนำมาปรุงเป็นอาหารได้หลายอย่าง เช่น อาหารประเภทหลน มีจำหน่ายทั่วไปในตัวเมือง ผลิตภัณฑ์ทองเหลืองชุมชนบ้านปะอ่าว บ้านปะอ่าวเป็นหมู่บ้านที่เก่าแก่มากแห่งหนึ่งของจังหวัดอุบลราชธานี เป็นหมู่บ้านที่มีอาชีพที่เป็นสัญลักษณ์ประจำหมู่บ้าน ซึ่งได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ คือ การทำเครื่องทองเหลือง กรรมวิธีการผลิตยังเป็นแบบดั้งเดิม นอกจากนี้แล้ว ในหมู่บ้านยังมีศูนย์สาธิต และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทองเหลือง และทอผ้าไหมที่สวยงาม เปิดทุกวัน ไม่เว้นวันหยุดราชการ เป็นต้น

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมที่สร้างขึ้นในครั้งนี้ เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ดอกไม้แสนสวย โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ชั้นอนุบาล 3 ซึ่งใช้นวัตกรรม ASSURE MODEL KIDS 3

1. **A : Analysis Learner** วิเคราะห์เด็กเป็นรายบุคคล การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับศึกษาวิเคราะห์ แยกแยะเด็กเพื่อหาความแตกต่างระหว่างบุคคล เกี่ยวกับความพร้อมด้านความรู้พื้นฐาน และประสบการณ์ เดิมที่มีอยู่ก่อนที่จะให้เด็กได้รับการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ตลอดทั้งศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับความพร้อม

ด้านพฤติกรรมและองค์ประกอบความพร้อมทั้ง 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้ ความสามารถและประสบการณ์
2. ความพร้อมด้านสติปัญญา
3. ความพร้อมด้านพฤติกรรม
4. ความพร้อมด้านร่างกาย
5. ความพร้อมด้านสังคม

2. **S : States Objective** กำหนดวัตถุประสงค์ การจัดประสบการณ์ในแต่ละครั้งต้องกำหนด วัตถุประสงค์ให้ชัดเจน ซึ่งควรเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่กำหนดความสามารถของเด็กกว่าจะทำอะไรได้ บ้างในระดับใด และภายใต้เงื่อนไขใดไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถเลือกใช้วิธีการสอนและสื่อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

3. **S : Select Method , Media and Materials** เลือกวิธีการ สื่อและวัสดุการเรียนการสอนการ ที่มีสื่อที่เหมาะสมในการจัดประสบการณ์นั้นสามารถทำได้ 3 วิธีด้วยกัน คือ

1. เลือกจากสื่อที่มีอยู่แล้ว โดยต้องตรวจสอบสื่อที่เลือกกว่าตรงกับ ลักษณะเด็กและวัตถุประสงค์ของ การจัดประสบการณ์
2. ตัดแปลงจากสื่อที่มีอยู่แล้ว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับงบประมาณและสถานการณ์
3. ออกแบบสื่อใหม่ โดยมีองค์ประกอบหลายประการ เช่น
 - งบประมาณ - ทักษะการผลิตสื่อ- เครื่องมือ- ทักษะการผลิตสื่อ

4. **U : Utilized Media and Materials** นำวิธีการและสื่อวัสดุไปใช้ ขั้นตอนการใช้สื่อการเรียนการสอนมีขั้นตอนที่สำคัญอยู่ 4 ขั้นตอน คือ

1. ศึกษาสื่อ นั้น ๆ ก่อนเป็นการเตรียมตัว
2. จัดเตรียมสถานที่
3. เตรียมเด็ก
4. ควบคุมชั้นเรียน

5. **R : Require Learner Participation and reinforce** การมีส่วนร่วมของเด็กและการเสริมแรง

ในการชื่นชม ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนให้มากที่สุดโดยเปิดโอกาสให้เด็กสามารถ ตอบสนองโดยเปิดเผย (overt response) โดยการพูดหรือเขียน และการตอบสนองภายในตัวเด็ก (covert response) โดยการท่องจำหรือคิดในใจ เมื่อเด็กมีการตอบสนองผู้สอนควรให้การเสริมแรงทันที เพื่อให้เด็กทราบว่าตนมีความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องหรือไม่ โดยการให้ทำแบบฝึกหัดการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการใช้บทเรียนแบบโปรแกรม

6. **E : Evaluation** การประเมินผล โดย ครู เด็กและผู้ปกครอง หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว จำเป็นต้องมีการประเมินผลกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ช่วยให้ผู้สอนทราบว่า การจัดประสบการณ์บรรลุตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใดสิ่งที่ต้องประเมินได้แก่

1. การประเมินผลการจัดประสบการณ์ ประเมิน 3 ระยะ ในระยะก่อน ระหว่างหลังการจัดประสบการณ์

2. การประเมินผลสำเร็จของเด็ก เช่น การทดสอบ การสอบปากเปล่า การดูผลงานของเด็ก

3. การประเมินสื่อและวิธีสอน โดยให้เด็กนำเสนอ วิพากษ์/ข้อเสนอแนะการใช้สื่อต่างๆหลังจากการใช้

ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม

หลักการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ดอกไม้แสนสวย(ดอกบานชื่น) นวัตกรรม ASSURE MODEL เป็นแนวคิดของไฮนิกและคณะ (Heinich and others 19999) ซึ่งมีทฤษฎีรองรับโดยใช้ทฤษฎีของนีโอฮิวแมนนิส (Neo-

humanist) อย่างสมเหตุสมผล สามารถอ้างอิงได้ แนวคิดที่ระบุมีความเป็นไปได้ในการพัฒนานวัตกรรมให้สัมฤทธิ์ผลและนวัตกรรมมีความสอดคล้องวงจรการควบคุมคุณภาพ (PDCA Cycle) เป็นกระบวนการเชื่อมโยงกับกระบวนการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ครูนำกระบวนการไปพัฒนาและนำไปสู่กระบวนการให้เด็กรู้จักการสังเกต เปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ สื่อสารเล่าเรื่องราวจากประสบการณ์เดิม ประสบการณ์ใหม่ สามารถแสดงอารมณ์ได้ตามสถานการณ์ กล้าแสดงออก และมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน มีน้ำใจ ช่วยเหลือแบ่งปัน รู้จักการรอคอยสามารถเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีได้ จนทำให้เด็กเกิดความเข้าใจ เกิดการรับรู้และความรู้นั้นอย่างมีความหมายผ่านการลงมือปฏิบัติจึงสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้ของเด็ก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 Plan การวางแผน

1. ประชุม วางแผน ระดับชั้นอนุบาล 3 เพื่อทำความเข้าใจในการทำงานตามเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ร่วมกันเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ดอกไม้แสนสวย(ดอกบานชื่น)
2. ครูศึกษาหลักสูตรปฐมวัย ปีการศึกษา 2560 เพื่อจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ตามหน่วยดอกไม้แสนสวยให้สอดคล้องกับสภาพที่พึงประสงค์และเหมาะสมกับวัยของเด็ก
3. ครูกำหนดแนวทางการจัดประสบการณ์หน่วยดอกไม้แสนสวย(ดอกบานชื่น) เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
4. ครูวางแผนการเตรียมสื่อ นวัตกรรม วัสดุ/อุปกรณ์ ในการจัด
5. ครูเตรียมสภาพแวดล้อม/จัดเตรียมสถานที่ โดยมีแสงสว่าง อากาศถ่ายเทสะดวก ดึงดูดความสนใจเด็กเรียนรู้
6. ครูออกแบบการประเมินวิเคราะห์เด็กเป็นรายบุคคล
7. ครูดำเนินการวางแผนจัดสรรงบประมาณการจัดประสบการณ์
8. ครูกำหนดระยะเวลาในการจัดประสบการณ์
9. ประชุมผู้ปกครองเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์
10. ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน
11. ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดประสบการณ์ เช่น ออกแบบการจัดประสบการณ์เตรียมสื่อวัสดุ/อุปกรณ์
12. ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการประเมินการจัดประสบการณ์และพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

ขั้นตอนที่ 2 Do ปฏิบัติตามแผน

ลงมือปฏิบัติงานตามแผนในการจัดประสบการณ์ ดังนี้

1. ครูจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ตามหน่วยดอกไม้แสนสวย(ดอกบัว) ที่สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา
2. ครูผลิตสื่อนวัตกรรมหน่วยดอกไม้แสนสวย
3. ครูจัดทำแบบประเมินวิเคราะห์เด็กเป็นรายบุคคล
4. ครูจัดประสบการณ์ เกี่ยวกับดอกบัว
5. ครูจัดประสบการณ์ให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ร่วมกับครู เพื่อน และผู้อื่นในสภาพแวดล้อม สื่อสารการเรียนรู้ของเด็ก
- 6 ครูเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น นำเสนอผลงานของตนเอง
7. ครูดำเนินการจัดกิจกรรม ดอกบัว
8. ครูจัดกิจกรรมโดยมีการกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ กระตือรือร้น อยากรเรียนรู้สิ่งต่างๆตลอดเวลาพร้อมทั้งเสริมแรงทางบวกให้กับเด็ก
10. ครูจัดประสบการณ์ให้เด็กโดยเน้นเด็กเป็นสำคัญ ฝึกให้เด็กรู้จักคิด แก้ปัญหา ผ่านการลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านการวางแผนตามลำดับขั้นตอน ซึ่งครูผู้สอนคอยช่วยเหลือและให้คำชี้แนะ
11. เด็กเข้าร่วมการจัดประสบการณ์หน่วยดอกไม้แสนสวย(ดอกบานชื่น) นำเสนอผลงานของตนเองและรับฟังผลงานของผู้อื่น

ขั้นตอนที่ 3 Check ตรวจสอบการปฏิบัติตามแผน

1. ครูประเมินแผนการจัดประสบการณ์
2. ครูประเมินการจัดกิจกรรมหน่วยดอกไม้แสนสวย(ดอกบานชื่น) จากการสังเกตเด็กขณะทำกิจกรรม โดยครูใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของเด็กขณะทำกิจกรรม 3 ระยะ ในระยะก่อน ระหว่าง หลังของการจัดประสบการณ์
3. ครูประเมินสื่อและวิธีการจัดประสบการณ์ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โดยครู เด็ก และผู้ปกครองเป็นผู้ประเมิน ซึ่งจะใช้แบบบันทึกจากคำพูดเด็ก สนทนา การเล่าเรื่อง การนำเสนอจากชิ้นงาน เช่นปั้นดินน้ำมัน ตัดฉีกปะ วาดภาพดอกบัว เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 Act ปรับปรุงแก้ไข

1. ครูปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์
2. ครูปรับปรุงพัฒนาสื่อ นวัตกรรมที่แปลกใหม่และทันสมัย
4. ครูมีการประเมินผล นวัตกรรม แล้วนำผลที่ได้ไปมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นพัฒนากิจกรรมในครั้งต่อไป

กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์อนุบาล 3
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่อง "การจัดประสบการณ์เรื่องดอกไม้แสนสวย"มีขั้นตอนการจัดทำดังนี้

- ครูจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ดอกไม้แสนสวยโดยใช้ กิจกรรมสร้างสรรค์
- ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุ อุปกรณ์ ให้สอดคล้องกับเรื่องที่เด็กอยากเรียนรู้
- ครูสร้างข้อตกลงในการจัดกิจกรรม/การใช้วัสดุ/อุปกรณ์
- เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอน
- ครูสังเกตการร่วมกิจกรรมและใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการจัดกิจกรรม
- ครูคอยให้คำแนะนำดูแลการจัดกิจกรรมอย่างใกล้ชิดทุกขั้นตอน
- ครูเปิดโอกาสให้เด็กตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น
- เด็กลงมือปฏิบัติผลงานศิลปะ
- เก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสังเกต และบันทึกผลการสังเกต
- นำเสนอแลกเปลี่ยนผลงานภายในห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลของการทำงานนวัตกรรมครั้งนี้ ได้แก่

- 1.แผนการจัดประสบการณ์แบบ Project Approach
- 2.ผลงานของเด็ก
- 3.ใบงานเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ดอกไม้แสนสวย
- 4.แบบบันทึกหลังการสอน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. โรงเรียนมีนโยบายที่ชัดเจนในการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย (ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
2. ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ Active Learning
3. เด็กรู้จักและเข้าใจดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี (ดอกบัวแดง)
4. เด็กได้พัฒนาทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และกล้ามเนื้อมัดเล็ก

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 1,000 บาท

14. การประเมินผล

1. แผนการจัดประสบการณ์แบบ Project Approach
2. ผลงานของเด็ก
3. ใบงานเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ดอกไม้แสนสวย
4. แบบบันทึกหลังการสอน

ภาพกิจกรรม



ผู้บริหารและคุณครูจัดประชุมวางแผนในการจัดทำนวัตกรรม
สิ่งแวดล้อมพร้อมกับผู้นำชุมชน





การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย
(ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning





ผลงานการเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย
(ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning





การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย
(ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning





การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย
(ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning





การเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย
(ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning





เด็กนำเสนอผลงานการเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย
(ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning





เด็กนำเสนอผลงานการเรียนรู้ดอกไม้แสนสวย
(ดอกไม้ประจำจังหวัดอุบลราชธานี) โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning



