

รายงานการพัฒนาานวัตกรรม ด้านการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาคิดอ่านเขียนเชิงนวัตกรรม ด้วยหนังสือป๊อปอัพ เรื่อง อาชีพในท้องถิ่น ตามกระบวนการจัดการเรียน โดยใช้ ห้องสมุดเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

นางสาว ภรณ์นิภา ศรีเมือง
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนบ้านขามป้อม

คำนำ

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในสถานศึกษาร่องพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง “ การพัฒนาคิดอ่านเขียนเชิงนวัตกรรม ด้วยหนังสือป๊อปอัพ เรื่อง อาชีพในท้องถิ่น ตาม กระบวนการจัดการเรียน โดยใช้ห้องสมุดเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การ งานอาชีพ ” ซึ่งมุ่งพัฒนาทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียน ให้นักเรียนสามารถสร้างหนังสือเล่มเล็กในหน่วย การเรียนรู้ เรื่อง อาชีพในท้องถิ่น โดยใช้ห้องสมุดเป็นฐานของการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ และค้นคว้า ด้วยตนเอง

ข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อนครู นักเรียน และผู้ปกครอง ที่ให้ความร่วมมือและ สนับสนุนการดำเนินกิจกรรมพัฒนานวัตกรมนี้อย่างเต็มที่ ตลอดจนทุกท่านที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุง และพัฒนาแนวทางการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน นักการศึกษา และผู้ที่ สนใจได้นำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนในระดับประถมศึกษา หากมี ข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ ที่นี้

ภรณ์นิภา ศรีเมือง
ครูอัตราจ้างโรงเรียนบ้านขามป้อม

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
1. ชื่อนวัตกรรม	1
2. ผู้จัดทำ	1
3. ระยะเวลาในการพัฒนานวัตกรรม	1
4. ที่มาและความสำคัญ	1
5. วัตถุประสงค์	2
6. กลุ่มเป้าหมาย	2
7. เครื่องมือที่ใช้	3
8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
10. กระบวนการนำหลักสูตรไปใช้	5
11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	6
12. บทเรียนที่ได้รับ	6
13. เจ็อนไขความสำเร็จ	6
14. ภาพกิจกรรม	7-9
15. ภาคผนวก	10

1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาคิดอ่านเขียนเชิงนวัตกรรม ด้วยหนังสือป๊อปออฟ เรื่อง อาชีพในท้องถิ่น ตามกระบวนการจัดการเรียน โดยใช้ห้องสมุดเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

ประเภทของนวัตกรรม

ด้านการจัดการเรียนรู้

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

1. นางสาว ภรณ์นิภา ศรีเมือง

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรมและนำไปใช้

ปีการศึกษา 2567 (พฤษภาคม 2567 - มีนาคม 2568)

4. ที่มาและความสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งระบุไว้ในหมวด 4 ว่าด้วยแนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 24(3) ที่กำหนดว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้คิดได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง การอ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาสติปัญญาของคนในสังคม การอ่านทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ พฤติกรรม และค่านิยมต่าง ๆ รวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิต พัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต การอ่านจึงมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์อย่างยิ่ง ความเป็นจริงการอ่านไม่ได้มีความสำคัญต่อนักเรียนหรือนักศึกษาเท่านั้น แต่บุคคลทั่วไปก็อาจแสวงหาความรู้ได้ด้วยการอ่าน การอ่านเป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ ผู้อ่านมากย่อมรู้มาก และถ้านำความรู้นั้นมาใช้ประโยชน์ต่อสังคม สังคมนั้นย่อมมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาไปในทางที่ถูกที่ควรอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการปลูกฝังให้รักการอ่านตั้งแต่เยาว์วัย จึงเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต อีกทั้งการอ่านยังเป็นหัวใจของการจัดกิจกรรมทั้งหลายในการเรียนการสอนและมีความสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จ การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญอันจะส่งผลต่อการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ หากเริ่มต้นติรากฐาน การอ่านของเด็กก็จะดีทำให้เกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดีและมีความสุข

ตามแผนการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม โรงเรียนบ้านขามป้อมมุ่งเน้นพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำ สร้างโอกาสที่เท่าเทียมทางการศึกษา ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมสร้างนวัตกรรมท้องถิ่น เชิดชูเอกลักษณ์ อัตลักษณ์โรงเรียนบ้านขามป้อม **“เพียบพร้อมภูมิปัญญา ล้ำค่าการทอเสื่อ เลื่องลือนวัตกรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง”**

จากนโยบายการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะด้านการคิดเชิงนวัตกรรม การเรียนรู้เชิงรุก และการนำท้องถิ่นมาเป็นฐานในการสร้างองค์ความรู้ โรงเรียนบ้านขามป้อม ซึ่งเป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

จังหวัดอุบลราชธานี ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตรเพิ่มเติมที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน

“อาชีพ” หมายถึง งานประกอบการค้า งานที่ใช้วิชาชีพหรืองานอื่นๆ ซึ่งบุคคลใดบุคคลหนึ่งกระทำอยู่ แต่ไม่หมายความถึงอุตสาหกรรม สถานการณ์ทำงานหรือประสบการณ์ในการทำงานของผู้ปฏิบัติงานนั้นๆ Synonyms - งานหรืออาชีพ Occupation Analysis

ดังนั้น การพัฒนาขีดอ่านเขียนเชิงนวัตกรรม ด้วยหนังสือป๊อปอัพ เรื่อง อาชีพในท้องถิ่น ตามกระบวนการจัดการเรียน โดยใช้ห้องสมุดเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียน พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต และสร้างรากฐานในการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่ไปกับการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อย่างมีคุณค่า

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอ่านเขียนเชิงนวัตกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับ **อาชีพในท้องถิ่น** และการประยุกต์ใช้ทักษะเหล่านี้ในชีวิตจริง
3. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ห้องสมุดในการค้นคว้าและการศึกษาอาชีพต่างๆ ในชุมชน
4. เพื่อฝึกการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือป๊อปอัพที่สามารถสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพในท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน โรงเรียนบ้านขามป้อม

7. เครื่องมือที่ใช้

หนังสือป๊อปอัพ ที่มีการออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาของอาชีพในท้องถิ่น

วัสดุการเรียนการสอน เช่น กระดาษ, สี, กาว, คัตเตอร์, และอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างหนังสือป๊อปอัพ

ห้องสมุด ที่ใช้เป็นฐานข้อมูลในการค้นคว้าเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ

เทคโนโลยีการค้นคว้า เช่น คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสำหรับการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาขีดอ่านเขียนเชิงนวัตกรรม ด้วยหนังสือป๊อปอัพ เรื่อง อาชีพในท้องถิ่น ตามกระบวนการจัดการเรียน โดยใช้ห้องสมุดเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

1. วางแผนเนื้อหา

- 1.เลือกอาชีพในท้องถิ่นที่จะนำเสนอ เช่น ชาวนา ชาวประมง ช่างไม้ พ่อค้าแม่ค้า ครู ฯลฯ
- 2.กำหนดจำนวนหน้า หรือฉากที่จะมีในหนังสือ
- 3.วางโครงเรื่องให้สอดคล้องกัน เช่น เดินเรื่องผ่านตัวละครหนึ่งทีไปเยี่ยมชมอาชีพต่างๆ

2. เขียนเนื้อเรื่อง

- 1.เขียนคำบรรยายแต่ละหน้าให้กระชับ ชัดเจน และเหมาะสมกับวัยผู้เรียน
- 2.ใช้ภาษาง่ายๆ เพื่อให้เข้าใจง่าย อาจใส่บทสนทนาเพื่อความสนุกสนาน

3. ออกแบบภาพและกลไก Pop-up

- 1.วาดภาพแต่ละฉากตามอาชีพที่เลือก
- 2.ออกแบบกลไก Pop-up เช่น การพับ การดึง การหมุน ให้เหมาะกับเนื้อหา เช่น
 - ชาวนากำลังหว่านข้าว → ใส่กลไกดึงให้เห็นเมล็ดข้าวลอยออก
 - ช่างไม้กำลังเลื่อยไม้ → ใช้กลไกแบบเลื่อนให้เลื่อยเคลื่อนไหวได้

4. เตรียมอุปกรณ์

- 1.กระดาษแข็งหรือกระดาษการ์ด
- 2.กรรไกร คัตเตอร์ กาวสองหน้า เทปกาว
- 3.สีไม้ สีเทียน หรือสีเมจิก
- 4.ไม้บรรทัด ดินสอ และวัสดุตกแต่งเพิ่มเติม เช่น สติกเกอร์ ฝ้าย ฯลฯ

5. ลงมือทำ

- 1.ตัดและติดกลไก Pop-up ให้แน่นหนา
- 2.ระวางเรื่องสัดส่วนของภาพและกลไกให้พอดีกับหน้ากระดาษ
- 3.จัดเรียงหน้ากระดาษให้ถูกลำดับ
- 4.ตกแต่งภาพและเขียนข้อความให้สวยงาม

6. เย็บหรือผูกเล่ม

- 1.รวมหน้าทั้งหมดเข้าด้วยกัน อาจใช้การเย็บด้วยลวดหรือผูกเชือก
- 2.ทำปกหนังสือให้แข็งแรง และใส่ชื่อเรื่องพร้อมชื่อผู้จัดทำ

7. นำเสนอผลงาน

- 1.นำหนังสือไปนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 2.อธิบายถึงอาชีพในท้องถิ่นและแนวคิดในการออกแบบ Pop-up

9. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ออกแบบโดยอิงจากแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยมีแนวคิดหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ห้องสมุดเป็นฐาน (Library-based Learning)

เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและยืดหยุ่น นักเรียนสามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในห้องสมุดเพื่อการค้นคว้า ศึกษาและเรียนรู้ตามความสนใจของตนเอง กระบวนการนี้ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย เป็นกันเอง และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) โดย Jean Piaget

เน้นว่าเด็กเรียนรู้ดีที่สุดผ่านการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์ของตนเอง ทฤษฎีนี้เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและการมีบทบาทอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ นักเรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้ แต่เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมเล่าเรื่องและสร้างเรื่องจากนิทานสองภาษา

3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) โดย Howard Gardner

เน้นว่าเด็กแต่ละคนมีความฉลาดแตกต่างกัน เช่น ด้านภาษา ดนตรี ร่างกาย มนุษย์สัมพันธ์ การเข้าใจตนเอง และการเข้าใจธรรมชาติ กิจกรรมการอ่านนิทาน การเล่าเรื่อง การวาดภาพประกอบ หรือการแสดงบทบาทสมมติในกิจกรรมต่าง ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถเฉพาะด้านและเรียนรู้ตามรูปแบบที่ตนเองถนัด

4. Active Learning และ Project-based Learning

แนวทางการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ต้องคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และลงมือปฏิบัติจริง เช่น การสร้างสมุดเล่มเล็ก การเล่าเรื่องในกลุ่ม หรือการนำเสนอผลงาน Project-based Learning เป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้และผลิตชิ้นงานที่เป็นรูปธรรม ซึ่งช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถคิดเป็น ทำเป็น และมีทักษะการแก้ปัญหา

5. แนวคิดสมรรถนะผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)

เป็นแนวคิดที่มุ่งพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนในโลกปัจจุบัน ได้แก่ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งกิจกรรมที่ใช้ในนวัตกรรมนี้ เช่น การเล่าเรื่อง การสร้างเรื่อง หรือการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านนิทาน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะเหล่านี้อย่างต่อเนื่อง

6. สมุดเล่มเล็ก (Mini-book / Storybook)

สมุดเล่มเล็กเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้ในการส่งเสริมการอ่าน การเขียน และการสร้างสรรค์เรื่องราว โดยนักเรียนจะได้มีโอกาสสร้างสรรค์สมุดนิทานของตนเองจากการสังเคราะห์เรื่องที่อ่านหรือคิดขึ้นใหม่ในแบบฉบับของตนเอง การสร้างสมุดเล่มเล็กช่วยให้เด็กได้ใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่สร้างสรรค์ฝึกการจัดลำดับความคิด การออกแบบภาพประกอบ และการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมที่มีพลังในการส่งเสริมทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะผู้เรียนอย่างรอบด้าน

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นตอน	กิจกรรมที่ดำเนินการ	ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น
ขั้นที่ 1: เตรียมความพร้อม	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาข้อมูลอาชีพในท้องถิ่น - เตรียมทรัพยากรในห้องสมุด - วางแผนกิจกรรมรายคาบ (4-6 คาบ) 	<ul style="list-style-type: none"> - ครูมีแผนการสอนที่เป็นระบบ - มีทรัพยากรพร้อมใช้ในการเรียนรู้
ขั้นที่ 2: เริ่มกิจกรรมในชั้นเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายเป้าหมายกิจกรรม - แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย 3-5 คน 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนเข้าใจแนวทางกิจกรรม - ร่วมทำงานร่วมกันเป็นทีม
ขั้นที่ 3: ค้นคว้าข้อมูลในห้องสมุด	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนค้นคว้าจากหนังสือ/สื่อดิจิทัล - บันทึกข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนได้ข้อมูลจริงจากแหล่งเรียนรู้ - เริ่มคิดวิเคราะห์จากการอ่าน
ขั้นที่ 4: คิด วิเคราะห์ และเขียนเนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> - วางโครงเรื่อง (Storyboard) - เขียนคำบรรยาย/บทสนทนา 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ - สื่อสารเป็นข้อความอย่างสร้างสรรค์
ขั้นที่ 5: ออกแบบและประดิษฐ์หนังสือป๊อปอัพ	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบภาพประกอบ - สร้างกลไก Pop-up ง่าย ๆ - ตกแต่งอย่างสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนพัฒนาทักษะการออกแบบ - เกิดผลงานรูปธรรมจากความร่วมมือ

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

ความรู้: นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับ อาชีพในท้องถิ่น และเข้าใจถึงการทำงานในสาขาต่างๆ

ทักษะ: นักเรียนพัฒนาทักษะการ คิดสร้างสรรค์, การอ่าน, การเขียน, และ การทำงานร่วมกัน ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือโปสเตอร์

คุณลักษณะ: นักเรียนมีความ กระตือรือร้น และมี ความรับผิดชอบ ในการทำกิจกรรมต่างๆ

เจตคติ: นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และสามารถ เห็นคุณค่า ของอาชีพในท้องถิ่น

สมรรถนะ: นักเรียนมีสมรรถนะในการ คิดเชิงวิเคราะห์, สร้างสรรค์, และ สื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ

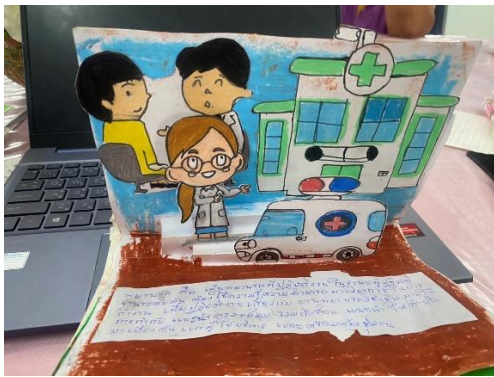
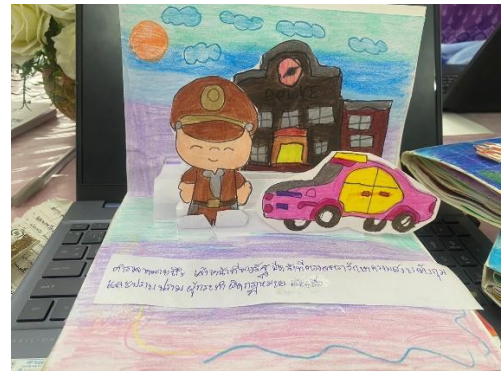
12. บทเรียนที่ได้รับ

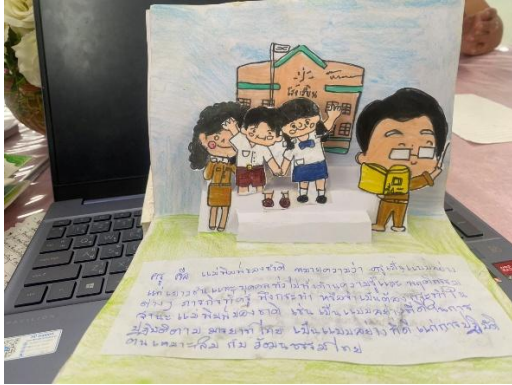
1. การใช้เครื่องมือเชิงนวัตกรรมเช่น **หนังสือโปสเตอร์** เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ
2. การใช้ **ห้องสมุดเป็นฐาน** ช่วยส่งเสริมการค้นคว้าและการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. การทำงานกลุ่มช่วยเสริมสร้าง **ทักษะการทำงานร่วมกัน** และ **การสื่อสาร**

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและเปิดรับการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์
2. การเตรียมอุปกรณ์และเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการทำหนังสือโปสเตอร์
3. ครูมีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนและสามารถนำกิจกรรมการเรียนการสอนมาประยุกต์ใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ
4. การสนับสนุนจากห้องสมุดและแหล่งข้อมูลอื่นๆ ที่สามารถให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเพียงพอแก่การเรียนรู้

14. ภาพกิจกรรม







15.ภาคผนวก

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ/สื่อ
1. กระตุ้นความสนใจ	<ul style="list-style-type: none"> - ครูนำเสนอคลิปหรือภาพประกอบเกี่ยวกับอาชีพในชุมชน - พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับอาชีพที่นักเรียนรู้จัก 	คลิปวิดีโอ, ภาพ, กระดานคำถาม
2. สืบค้นข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนเข้าห้องสมุด/หาข้อมูลออนไลน์/สัมภาษณ์ผู้มีอาชีพ - จัดบันทึกข้อมูล เช่น ชื่ออาชีพ ลักษณะงาน อุปกรณ์ รายได้ 	ใบงาน, สมุดจด, แหล่งข้อมูล
3. วางแผนทำสมุดเล่มเล็ก	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนร่างเนื้อหา วางแผนโครงสร้างสมุดเล่มเล็ก - แบ่งหน้า เช่น ปก, แนะนำอาชีพ, ขั้นตอนการทำงาน, ข้อดีของอาชีพ 	แบบร่าง Mini Book
4. สร้างสมุดเล่มเล็ก	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนลงมือเขียนเนื้อหา วาดภาพ/ตกแต่ง - ทำปก พับเล่ม และตรวจความเรียบร้อย 	กระดาษ A4, สี, กรรไกร, กาว
5. นำเสนอผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอสมุดเล่มเล็ก - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ชื่นชมผลงานเพื่อน 	แผ่นรองนำเสนอ, กระดาษคำถาม
6. สะท้อนผลการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนตอบคำถามสะท้อนความรู้และทักษะที่ได้รับ - ครูให้ข้อเสนอแนะ 	แบบประเมินตนเอง, สมุดบันทึก