



รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียนนาร่อง พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนคำประพันธ์กาพย์ยานี 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล”
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบ
แนวคิดสมองเป็นฐาน

นางสาวน้ำทิพย์ สีตะมา
ครูชำนาญการ



โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

ภาษาไทยเป็นประจำชาติที่มีความสำคัญเพราะเป็นภาษากลางที่สามารถใช้สื่อความหมายได้ ภาษาไทยยังนับเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น สำหรับประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทยและได้สนับสนุนให้มีการพัฒนาความสามารถทางภาษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะพื้นฐานด้านภาษาไทยเพื่อการสื่อสารการพัฒนาทักษะการเขียนคำประพันธ์ กาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบแนวคิดสมองเป็นฐาน ร่วมกับเกมการศึกษาฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านแสงไฟในรายวิชาภาษาไทย เพื่อตอบสนองนโยบายการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีให้มีทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน บรรลุวัตถุประสงค์ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ ที่มุ่งหวังให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำ เพิ่มความคล่องตัวในการบริหารจัดการให้อิสระในการจัดทำหลักสูตรพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ บนหลักการพื้นที่จัดการตนเอง

ขอขอบคุณคณะทำงาน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่ให้ความร่วมมือในการทำงานข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนต่อไป

นางสาวน้ำทิพย์ สีตะมา

สารบัญ

คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้.....	๑
ผู้จัดทำนวัตกรรม.....	๑
ระยะเวลาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม.....	๑
ที่มาและความสำคัญ.....	๑
วัตถุประสงค์.....	๒
กลุ่มเป้าหมาย.....	๒
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม.....	๒
กลุ่มเป้าหมาย.....	๒
เครื่องมือที่ใช้.....	๒
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม.....	๓
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	๕
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๕
ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย.....	๖
บทเรียนที่ได้รับ.....	๖
เงื่อนไขความสำเร็จ.....	๗
ภาพกิจกรรม.....	๘
ภาคผนวก.....	๙



รายงานนวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๑. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการเขียนคำประพันธ์กาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบแนวคิดสมองเป็นฐาน

๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวน้ำทิพย์ สีตะมา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาไทยเป็นภาษาที่ไพเราะสละสลวย มีศิลปะการใช้ถ้อยคำให้เกิดความงดงาม เป็นภาษาที่มีระดับเสียงสูงต่ำและสัมผัสคล้องจองกันคล้ายเสียงดนตรี เมื่อนำถ้อยภาษามาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน โดยกระบวนการทางวรรณศิลป์จนกลายเป็นวรรณคดีกวีนิพนธ์ เสียงดนตรีที่มีอยู่เดิมนั้นก็จะจัดสรร ให้เข้ากันอย่างเหมาะสมเกิดความไพเราะอลังการเรียกว่าบทร้อยกรอง บทกวี คำประพันธ์ กวีนิพนธ์ ตลอดจนยังมีคำอีกหลายคำที่มีความหมายในทำนองเดียวกัน ซึ่งบทกวีที่เป็นลายลักษณ์ อักษรของไทยน่าจะเริ่มเมื่อพ่อขุนรามคำแหงทรงประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นในปีพุทธศักราช ๑๘๒๖ และ เขียนบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ในศิลาจารึกกำเนิดปฐมอักษร และปฐมวรรณคดีของไทย เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทยอัน ทรงคุณค่าที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณีและสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์และสืบสาน ให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

ด้านปัญหาเรื่องการแต่งคำประพันธ์ของโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา (ประถมศึกษา) ปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่าการจัดการเรียนรู้ในหน่วยที่ ๔ มหัตศรยุทธแห่งบทกวีเมืองอุบล นั้นยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร เนื่องจากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีค่อนข้างต่ำ พิจารณาได้จากผลการทดสอบปลายภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ โดยที่ คะแนนของการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีของผู้เรียนทั้งชั้นมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ ๖๕ ซึ่งถือว่าต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ ๘๐ และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า มีผู้เรียนถึง ร้อยละ ๓๐ ที่ยังแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีไม่ได้ ครูผู้สอนได้สัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากจบการเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการ แต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี พบว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งยังไม่สามารถแต่งคำประพันธ์ได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ หรืออาจแต่งได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์แต่เนื้อหายังไม่สมบูรณ์ ไม่ครบถ้วนและไม่น่าสนใจ โดยผู้เรียนส่วนใหญ่กล่าวว่าตนเองยังเลือกใช้คำ หรือจัดลำดับความคิดได้ไม่ถูกต้อง ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยให้ความสนใจหรือมีเจตคติที่ดีต่อการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีเท่าที่ควร ทั้งนี้เพราะพวกตนรู้สึกว่าการทำไม่ได้ นอกจากนี้ผู้เรียนยังไม่สามารถนำความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เช่น การประกวดแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีในกิจกรรมวันสำคัญต่าง ๆ ที่พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่แต่งได้ไม่ถูกต้องและไม่ได้เนื้อหาตรงตามประเด็นที่กำหนด เป็นต้น

จากความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐานและการสอนแต่งคำประพันธ์ดังกล่าว ครูผู้สอนจึงเห็นสมควรที่จะนำการพัฒนาทักษะการเขียนคำประพันธ์กาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบตามแนวสมองเป็นฐาน มาพัฒนาความสามารถด้านการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในหน่วย การเรียนรู้ที่ ๔ มหัทศวรรษแห่งบทกวีเมืองอุบล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด ทั้งยังมีความสุขในการเรียน อันจะนำมาสู่ทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เกิดความ ซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของวรรณศิลป์ที่ปรากฏในงานวรรณคดีกวีนิพนธ์ทั้งในฐานะผู้อ่านและ ผู้ประพันธ์ รวมทั้งตระหนักว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์ภาษาและวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของ ประเทศไทย

เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จะได้เรียนเนื้อหาการแต่งกาพย์ยานี ๑๑ และจากการทนายภาพสถานที่ท่องเที่ยวจำนวน ๑๐ รูป ผลปรากฏว่านักเรียนส่วนใหญ่ตอบไม่ถูกและไม่ทราบชื่อสถานที่ ครูใช้เทคโนโลยีช่วยในการสร้างพัฒนาสื่อการเรียนการสอน สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจจาก canva แล้วสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนจาก Google Forms จำนวน ๑๐ ข้อ และสร้างเกมใน blooket ทนายสถานที่ท่องเที่ยวและของดีเมืองอุบล จากนั้นครูและนักเรียนช่วยกันแต่งกาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” จากนั้นให้นักเรียนทำงานกลุ่มเพื่อแต่งกาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” ตามความสนใจ ๒ บท ในใบงานเป็นส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้สำรวจข้อมูลของจังหวัดอุบลราชธานี ได้สัมผัสเสน่ห์อันน่าสนใจในจังหวัด ซึ่งจะช่วยเพิ่มความรูู้ความเข้าใจในเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ อาหาร สถานที่ และเชื่อมโยงกับปัจจุบันได้ การเรียนจะกลายเป็นประสบการณ์ที่สนุกสนานและมีความหมายกับผู้เรียน ครูได้เริ่มจัดการเรียนการสอน เดือน สิงหาคม ถึงเดือน กันยายน ซึ่งเรื่อง การแต่งคำประพันธ์ ประเภทกาพย์ยานี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑ แผน ๕ ชั่วโมง

๕. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกฉันท์ลักษณะของกาพย์ยานี ๑๑ ได้อย่างถูกต้อง
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถแต่งกาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” ได้อย่างถูกต้อง
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดความรักและภาคภูมิใจในจังหวัดอุบลราชธานี

๖. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตำบลโพนเมือง อำเภอเหล่าเสือโก้ก จังหวัด อุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ที่เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๔ คน

๗. เครื่องมือที่ใช้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการแต่งคำประพันธ์กาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง ของดีเมืองอุบล
๒. PPT เนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลเมืองอุบลราชธานี
๓. เกมการศึกษา
๔. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
๕. ใบงาน

๘.กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดและหลักการที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ตามแนวสมองเป็นฐาน ซึ่งเป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง โดยอาศัยองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลกับปัจจัยต่าง ๆ อันส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของสมอง เพื่อให้สมองเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด แม้การจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐานจะไม่มีรูปแบบที่ชัดเจนตายตัวก็ตาม แต่ได้สังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐาน โดยยึดกรอบแนวคิดของ Eric Jensen เป็นหลัก แล้วสังเคราะห์หลักการจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐานสอดแทรกลงแต่ละขั้นตอน มีรายละเอียดทั้ง ๓ ขั้นตอน ดังนี้

๑. ขั้นก่อนเรียนรู้ (Before Class) ใช้ระยะเวลาประมาณร้อยละ ๑๐ ของเวลาทั้งหมด ประกอบด้วย

๑.๑ การเตรียมความพร้อม (Pre – Exposure) เป็นช่วงเวลาที่ผู้สอนต้องเตรียมความพร้อม ให้แก่ผู้เรียน โดยเริ่มจากให้ผู้เรียนฟังดนตรีบรรเลง อาจเป็นแนวคลาสสิก (Classical) หรือแนวบาโรค (Baroque) ที่มีจังหวะช้าเพื่อปรับคลื่นสมองให้นิ่งขึ้นหรือมีความถี่ลดต่ำลงตั้งแต่คลื่นอัลฟา (Alpha) ลงมา ในการนี้ครูเลือกใช้เพลงไทยบรรเลง (Thai Classical Music) เป็นหลัก เพื่อปรับคลื่นสมอง เตรียมพร้อมการเรียนรู้ หลังจากนั้นก็ให้ผู้เรียนลืมนตาและร้องเพลงผู้สอนปรับแต่งเนื้อร้องเป็นบทกวีพยานีแสดงให้เห็นภาพรวมของเนื้อหาที่จะเรียนทั้งหมดในแต่ละครั้ง สุดท้ายร่วมกันสรุปเนื้อหาโดยใช้แผนภาพความคิด ซึ่งจะช่วยให้เรียบเรียงความคิดทำให้เห็นความสัมพันธ์ในมิติที่ชัดเจนขึ้น

๑.๒ การสร้างสภาพแวดล้อมเชิงสร้างสรรค์ (The Physical Learning Environment) การจัดแบ่งกลุ่มตามลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นจัดที่นั่งและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด รวมทั้งเป็นช่วงเวลาที่ผู้สอนจะทำข้อตกลงในการเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมกับผู้เรียน ตลอดจนสนทนาเพื่อปรับสภาพอารมณ์ของผู้เรียนให้อยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายและพร้อมเรียนรู้

๒. ขั้นเรียนรู้ ใช้เวลาประมาณร้อยละ ๘๐ ของเวลาทั้งหมด และเป็นระยะที่ซับซ้อนที่สุด ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ดังนี้

๒.๑ การกระตุ้นผ่านการสังเกต (Engagement) เป็นการนำสู่กระบวนการเรียนรู้ ซึ่งในกิจกรรมนี้ครูจะให้ผู้อ่านออกเสียงคำประพันธ์ประเภทกวีพยานีที่กำหนดให้พร้อมกัน ทั้งชั้น เพราะการอ่านดัง ๆ เป็นการแสดงออกหรือบูรณาการความรู้ทุกด้านเกี่ยวกับภาษาที่มีอยู่ใน สมองออกมา และให้ผู้เรียนร่วมกันสังเกตคำประพันธ์ดังกล่าวว่าสอดคล้องกับเรื่องที่กำลังจะเรียนอย่างไร โดยใช้คำถามกระตุ้นท้าทายความคิด

๒.๒ การกำหนดขอบเขตและความสำคัญ (Framing) เป็นช่วงเวลาของการกระตุ้นท้าทายผู้เรียนด้วยการใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกต้องการที่จะเรียนรู้ แล้วจึงมอบหมายภารกิจ ให้แก่ผู้เรียนเพื่อร่วมมือกันเรียนรู้ในกลุ่มของตนเอง โดยผู้สอนจะอธิบายกรอบของภารกิจให้ผู้เรียน ฟังในภาพรวมเพื่อให้ผู้เรียนเตรียมวางแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป

๒.๓ การพัฒนาสร้างสรรค์ความรู้ (Acquisition) เป็นกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลาประมาณ ครึ่งหนึ่งของขั้นเรียนรู้ เพราะเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องร่วมมือกันวางแผนในการศึกษาความรู้ตาม ประเด็นที่กำหนดและร่วมกันนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มตนเองให้เสร็จสมบูรณ์ ในขั้นนี้ ผู้เรียนจะได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นของตนเองแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่ม โดยผู้สอนจะคอยเป็นที่ปรึกษาหรือคอยอำนวยความสะดวกเท่านั้น ซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้ระดับสูงเพราะผู้เรียนได้ร่วมกัน กำหนดวิธีเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้มีปฏิสัมพันธ์และเกิดการ

ปฏิบัติงานร่วมกันอย่างต่อเนื่อง เป็นการ ส่งเสริมการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้งสนับสนุนให้มีความเชื่อใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วย

๒.๔ การนำสู่การคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นการให้โอกาสผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน ที่กลุ่มของตนเองได้ร่วมมือกันปฏิบัติ และรับฟังข้อเสนอแนะหรือข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากผู้สอนและ เพื่อนกลุ่มอื่น เพราะการเรียนรู้จากการผิดพลาดเป็นส่วนที่จำเป็นและเป็นธรรมชาติของการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การมีความคิดในระดับที่สูงขึ้น

๒.๕ การก่อเกิดความเข้าใจอย่างถาวร (Memory Strengthening) เป็นการนำความรู้ที่ได้ ศึกษาในแต่ละครั้งมาประยุกต์ใช้และทบทวนโดยผ่านการทำแบบฝึกหัด การทดสอบหรือการเล่นเกมส์ เป็นต้น ขั้นนี้จะเป็นการใช้เวลาในช่วงสั้นๆ เพื่อสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนสามารถนึกถึงเรื่องที่ตนได้ เรียนมาจนแม่นยำก่อนหน้านี้ได้

๓. **ขั้นหลังเรียนรู้ (After Class)** ใช้เวลาประมาณร้อยละ ๑๐ เป็นการกำหนดการเรียนรู้ กับเวลาการประมวลผลในเชิงบวกที่มีทั้งหมด ๒ ขั้นตอน ประกอบด้วย

๓.๑ การกำหนดเวลาเพื่อพักสมอง (Settling Time and Rest) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฟัง การอ่าน ทำนองเสนาะประเภทกาพย์ยานี ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ฟังและทำ ความคุ้นเคยกับคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีสำหรับกาพย์ยานีครั้งนี้ ครูเลือกใช้กาพย์ยานี เรื่อง ของดีเมืองอุบล นอกจากนั้นผู้เรียนยังสามารถลุกขึ้นเดินชมผลงานของเพื่อน ๆ กลุ่มอื่น เพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ หรือบริหารสมองด้วยท่าบริหารสมอง (Brain Gym) ต่าง ๆ เป็นช่วงเวลาให้ผู้เรียน จะได้ลดความตึงเครียดหรือความเหนื่อยล้าที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ อันจะช่วยส่งผลต่อการ ประมวลผลของสมอง

๓.๒ การทบทวน การแก้ไขและการปรับปรุง (Review and Revision) เป็นช่วงเวลาที่ ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันทบทวนความรู้ และประมวลผลสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ร่วมกันอีกครั้ง ด้วยการสนทนาซักถาม และแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐานนี้จะต้องจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ประกอบด้วยการสร้างความรู้สึกรอบอุ่นและปลอดภัย ระบบการจัดที่นั่งเรียน การควบคุมอุณหภูมิ และแสงสว่าง และการจัดการเสียงในชั้นเรียน โดยผู้วิจัยนำมากำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการเรียนการสอน

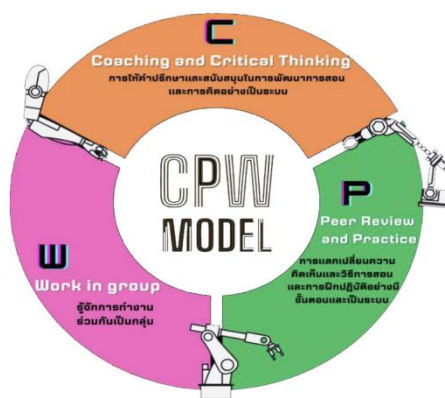
๙.แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นแนวความคิดของนักประสาทวิทยาและนักการศึกษา ได้ให้ความหมาย หรือแนวทางดังนี้ พรพิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุภากร(๒๕๕๐ก, หน้า ๒๓๔) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยเข้าใจสมอง คือการทำ ความเข้าใจหรือมีมุมมองต่อกระบวนการเรียนรู้โดยอิงอาศัยความรู้ความเข้าใจจากการทำงานของสมอง ทักษะต่อการเรียนรู้เช่นนี้ทำให้การจัดการเรียนการสอนวางอยู่บนฐานของความสนใจ และการใคร่ครวญว่าปัจจัยบางที่จะทำให้สมองมีการเปลี่ยนแปลง โดยมีวงจรการทำงานของกลุ่มเซลล์และเครือข่ายเซลล์ภายในสมองที่พัฒนาขึ้นหรือว่าสมองมีปฏิกิริยาตอบรับ ต่อการเรียนการสอนแบบใดอย่างไร มีการเปลี่ยนแปลงใดขึ้นในสมองขณะที่เรียนรู้และความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญของผู้เรียนจะสะท้อนออกมาอย่างไรจากการเปลี่ยนแปลงภายในสมองการเรียนรู้จะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ควรจะใช้วิธีใดประเมิน สถาบันวิทยาการการเรียนรู้(๒๕๕๑, หน้า ๒)ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้สมอง เป็นฐาน หมายถึงการจัดการเรียนรู้ที่อิงอาศัยความรู้ความเข้าใจการทำงานของสมอง เมื่อเกิดการเข้าใจ และนำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้แก่

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดสิ่งแวดล้อมการออกแบบสื่อและวิธีการเรียนที่เน้นให้เด็กสนใจและเข้าใจสิ่งที่เรียนได้โดยง่าย อัญชลี เพ็ญชูชาติ (๒๕๕๒, หน้า ๖) ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึงการใช้ความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับสมองเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการ เรียนรู้และกระบวนการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์โดยเชื่อว่า โอกาสทองของการเรียนรู้ อยู่ระหว่างแรกเกิดถึง ๑๐ ปี จากแนวคิดขงตน สรุปลได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึงการนำ ความรู้เรื่อง สมองและธรรมชาติการเรียนรู้ของสมองมาใช้ในการออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ทั้งในด้านการจัดการ กิจกรรมการจัดสิ่งแวดล้อมและการใช้สอนการเรียนรู้โดยเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสาน รวบรวม หลากหลายทักษะ ความรู้ทำให้เด็กสนใจเข้าใจเรียนรู้และรับไว้ในความทรงจำระยะยาว ทั้งยังสามารถนำ สิ่งที่เรียนรู้มาใช้ประโยชน์ ได้อย่างเหมาะสม

๑๐.กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบแนวคิดสมองเป็นฐานที่เชื่อมโยงกับ Model โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



C= (Coaching and Critical Thinking): การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ ดังนี้

- ครูวิเคราะห์เนื้อหา และสร้างสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- ครูทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐาน เรื่องการแต่งคำประพันธ์ ประเภทกาพย์ยานี

สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๕ แผน แผนละ ๓ คาบ คาบละ ๕๐ นาที (รวมเวลาทั้งสิ้น ๑๕๐ นาที)

- ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกมที่ใช้การคิดวิเคราะห์หาคำตอบ

P= (Peer Review and Practice): การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครู และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ

- ให้นักเรียนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑ ชุด เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ ๑ คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ ๐ คะแนน และข้อสอบอัตนัย ๒ ข้อ รวมทั้งสิ้น ๒๒ ข้อ

- ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนสนุกสนานและมีเกมผ่อนคลายสลับกันกับเนื้อหา
- ครูและนักเรียนระดมความคิดเพื่อแต่งกายพยานี ๑๑ เกี่ยวกับ ของดีเมืองอุบล

W= (Work ingroup): การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning

- ครูมอบหมายใบงานให้นักเรียนทำงานเป็นทีมและมีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ครูทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังเรียน

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับเป้าหมาย

๑. นักเรียนบอกฉันลักษณะของกายพยานี ๑๑ ได้อย่างถูกต้อง
๒. นักเรียนแต่งกายพยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” ได้อย่างถูกต้อง
๓. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดความรักและภาคภูมิใจในจังหวัดอุบลราชธานี

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมมากขึ้น การใช้กิจกรรมที่กระตุ้นการทำงานของสมอง เช่น เกม การเล่าเรื่อง การใช้เพลง หรือการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

๒. การจดจำและเชื่อมโยงข้อมูลดีขึ้น เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง เช่น การได้สัมผัสเรื่องราวของ “ของดีเมืองอุบลราชธานี” ผ่านภาพ เสียง หรือการทำโครงงาน ทำให้สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การแต่งกายพยานี ๑๑ มีความสร้างสรรค์และลึกซึ้งยิ่งขึ้น

๓. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับถิ่นฐานบ้านเกิดมาต่อยอดในรูปแบบงานเขียนอย่างกายพยานี ๑๑ ได้อย่างมีเอกลักษณ์ สะท้อนถึงภาคภูมิใจในท้องถิ่นและการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์

๔. พัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ในกระบวนการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน ครูส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการนำเสนอผลงาน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะการฟัง พูด และนำเสนอได้ดียิ่งขึ้น

๕. ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง จากการได้รับโอกาสในการแสดงออกทางความคิด การแต่งกาย และการนำเสนอผลงาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและมั่นใจในความสามารถของตน

๖. ครูสามารถเข้าใจผู้เรียนแต่ละคนได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน (Multiple Intelligences) ครูจึงสามารถวางแผนการสอนที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคล

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑. การออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและความสนใจของผู้เรียน หัวข้อ "ของดีเมืองอุบลราชธานี" เป็นสิ่งใกล้ตัวผู้เรียน ทำให้เกิดความสนใจและภาคภูมิใจในการนำเสนอเรื่องราวท้องถิ่นผ่านบทกายพยานี

๒. การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง เช่น การใช้สื่อที่หลากหลาย (รูปภาพ เพลง วิดีโอ) การเล่าเรื่อง การทำกิจกรรมกลุ่ม และการสะท้อนความคิด ช่วยกระตุ้นสมองส่วนต่าง ๆ และส่งเสริมการเชื่อมโยงข้อมูล

๓.การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตรและปลอดภัยทางอารมณ์ ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าคิด กล้าแสดงออก ไม่กลัวความผิด ส่งผลให้กล้าสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่

๔.ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ครูไม่ได้เป็นแค่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นผู้สร้างแรงจูงใจ ชี้แนะ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง

๕.การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) เช่น การไปศึกษาสถานที่จริง การสัมภาษณ์ผู้รู้ หรือการดูภาพ/สื่อที่เกี่ยวข้องกับของดีในท้องถิ่น ช่วยให้ผู้เรียนมีเนื้อหาที่จะนำมาเขียนภาพได้อย่างสมบูรณ์และมีชีวิตชีวา

๖.การประเมินผลที่หลากหลายและเน้นพัฒนาศัยภาพผู้เรียน เช่น การประเมินจากชิ้นงาน การนำเสนอผลงาน การสะท้อนความคิด ทำให้ผู้เรียนมองเห็นความก้าวหน้าของตนและได้รับกำลังใจในการพัฒนา

๗.การวางแผนและเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบครูมีการเตรียมเนื้อหา กิจกรรม และสื่อการเรียนการสอนล่วงหน้าอย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน

สรุป

ความสำเร็จของการพัฒนาทักษะการเขียนคำประพันธ์กาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบแนวคิดสมองเป็นฐานนั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากความพยายามของ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเท่านั้น หากแต่เป็นผลลัพธ์ของ การบูรณาการความร่วมมืออย่างเป็นระบบระหว่างครู นักเรียน ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้ปกครอง ที่มีเป้าหมายร่วมกันในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ก้าวทันต่อ ความเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบัน

ภาพกิจกรรม







ครูได้แต่งกายยานี ๑๑ เป็นตัวอย่าง

ผ้าไหมลายกาบบัวเด่น
ทอใจใส่ศิลป์ดี
ลวดลายละมุนเนื้อ
ฝีมือคนทอครอง

หมุยอแสนอร่อยนัก
เนื้อนุ่มหอมชวนไฟ
อุบลคือบ้านเกิด
ฝากใจในของแทน

เอกลักษณ์เช่นเมืองศรี
เก็บไว้ที่ปลายไหมทอง
ลายบัวเบื้อบานในท้อง
งามผุดผ่องประคองใจ

รสล้ำหลักจากแดนไกล
ฝากถึงไทยทั่วทุกแดน
ของของเลิศไม้ตลาดแคลน
ทั้งสองแคว้นด้วยแรงคน

ผลงานของเรียน

กลุ่มที่ ๑ มีความสนใจเกี่ยวกับ ประเพณีแห่เทียนพรรษา ที่จัดขึ้นทุกปี

แห่เทียนประเพณีเด่น	ศิลป์ล้ำเห็นชัดถนัดตา
สร้างสรรค์จากศรัทธา	ศิลป์แห่งไทยงาม
ส่องแสงแห่งพุทธะ	เชิดชูพระธรรมงาม
รุ่งเรืองทุกเขตคาม	หลอมรวมความสามัคคี
พัฒนาสู่ท่องเที่ยว	ทั่วเขตเกี่ยวเกื้อเศรษฐกิจ
เชิดชูศาสน์วัฒนธรรมดี	ขับเคลื่อนที่ชัดเจนจริง
เสริมกลยุทธ์ไทยแท้	สานต่อแผนทุกสิ่ง
สู่สากลยิ่งยิ่ง	อุบลฯ อิงวัฒนธรรม

เมืองธรรมล้ำเลิศค่า	วัดมากหนาช่างงามล้ำ
จิตใจใฝ่ศรัทธาธรรม	ไสพิสุทธิเป็นหนึ่งเดียว
เทียนงามฝั่งแหล่งใหญ่	กลั่นใจให้สูงเฉลียว
ศิลป์ผสมกลมเกลียว	คือสัญลักษณ์แห่งแสงธรรม

ถวายเทียนเพื่อชดเชลา	ใจเราให้ผ่อนนำ
แนวถวายต้องงามจำ	ให้เกิดธรรมทั้งกายใจ
ช่างฝีมือเก่งแท้	สร้างงานศิลป์ยิ่งใหญ่
เทียนนี้คือดวงไฟ	ส่องเส้นชัยแห่งพุทธธรรม

กลุ่มที่ ๒

นักเรียนมีความสนใจสถานที่ท่องเที่ยว น้ำตกห้วยหลวง

น้ำตกห้วยหลวงหลัง ไหลดั่งฝนโปรยปราย
 จากผาสูงห้าสิบสาย สู่แอ่งห้วยเขียวสดใส
 น้ำใสทรายขาวผ่อง พื้นแอ่งก้องเสียงปลาไหล
 ธรรมชาติพริ้งเพริศไกล เป็นดั่งใจแห่งแดนอีสาน

ภูจองนายอยถิ่น เขตถิ่นถิ่นงามวิจิตรการ
 อุบลเมืองสำราญ ไฮไลต์ผ่านให้ทุกคนชม
 เล่นน้ำลื่นเย็นฉ่ำ ใจชื่นล้ำสุขนิยม
 ปลาว่ายเวียนชื่นชม งามระบมแห่งถิ่นไทย

กลุ่มที่ ๓

นักเรียนมีความสนใจเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ผาชนะได

ผาชนะไฉยั้ง	ตะวันพริ้งส่องก่อนใคร
ขอบฟ้าสดใสไกล	ดั่งจิตใจที่เบิกบาน
แม่น้ำโขงขนานผา	พฤษภาไพรไม่ร้างลาญ
หมอกไหลพลิ้วม่านม่าน	ระหว่างม่านภูเขาเรียง
แดนทิศออกสุดหล้า	แสงสุริยาพาดแนวเสียด
ปลายฝนหนาวเย็นเยี่ยง	ดอกไม้เพรียงบานชื่นชม
ป่าดงนาทามกว้าง	ชีวินสร้างด้วยสุขสม
ใครเห็นแสงแรกพรหม	ดุจเต็มพรมพลังใจ

ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ของดีเมืองอุบล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง กาพย์ยานี ๑๑

เดือน.....พ.ศ.....

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ครูผู้สอน นางสาวน้ำทิพย์ สีตะมา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

จำนวน ๕ ชั่วโมง

เวลา ๕ ชั่วโมง วันที่.....

๑. สาระสำคัญ

กาพย์ยานี ๑๑ เป็นรูปแบบของบทร้อยกรองที่มีฉันทลักษณ์เฉพาะตัว อันเป็นเอกลักษณ์ทางวรรณศิลป์ของไทย การเรียนรู้กาพย์ยานี ๑๑ ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างและกฎเกณฑ์ของการประพันธ์เท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารอย่างมีศิลปะ และการถ่ายทอดคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้เรื่องนี้จะมีความสำคัญในการเชื่อมโยงภูมิปัญญาไทยเข้ากับชีวิตจริง และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในบ้านเกิดให้แก่แก่นักเรียน อันเป็นรากฐานของการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยในอนาคต

๒. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ป.๖/๕ แต่งบทร้อยกรอง

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

๑. นักเรียนสามารถบอกฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี ๑๑ ได้อย่างถูกต้อง

๒. นักเรียนสามารถแต่งกาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” ได้อย่างถูกต้องตามฉันทลักษณ์ และสื่อความหมายได้ชัดเจน

๓. นักเรียนแสดงความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น และแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยความสุขและสร้างสรรค์

๔. สาระการเรียนรู้

๑. ความหมายและลักษณะของกาพย์ยานี ๑๑

๒. องค์ประกอบของฉันทลักษณ์กาพย์ยานี ๑๑ ได้แก่ จำนวนวรรค จำนวนพยางค์ การสัมผัสระหว่างวรรค

๓. การวิเคราะห์ตัวอย่างกาพย์ยานี ๑๑ ที่สื่อถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น

๔. ขั้นตอนการแต่งกาพย์ยานี ๑๑

๕. การแต่งกาพย์ยานี ๑๑ เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” โดยเน้นถ่ายทอดภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ท้องถิ่น

๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย

๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

แบบฝึกหัด ใบงาน

๖. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

๖.๑ ความสามารถในการสื่อสาร ๖.๒ ความสามารถในการคิด

๖.๓ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๗.อัตลักษณ์อุบลราชธานี

๗.๑ ภาษาและวัฒนธรรม

๗.๒ ประเพณีและความเชื่อ

๗.๓ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

๘. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑ : ขั้นตอนการเขียนภาพยนตร์ ๑๑

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ใช้เพลงหรือวิดีโอเกี่ยวกับภาพยนตร์ ๑๑ เพื่อกระตุ้นความสนใจ
- สนทนาถามความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์ ๑๑ ที่นักเรียนเคยได้ยืมมา

๒. ขั้นดำเนินการเรียนรู้

- อธิบายโครงสร้างภาพยนตร์ ๑๑ เช่น จำนวนพยางค์ การสัมผัส คำคล้องจอง
- ยกตัวอย่างภาพยนตร์ ๑๑ ที่สวยงามให้นักเรียนดู

๓. ขั้นสรุปบทเรียน

- สรุปขั้นตอนการเขียนภาพยนตร์ ๑๑ อย่างเป็นลำดับขั้น
- ให้นักเรียนช่วยกันสรุปเป็นแผนผังความคิด (Mind Map)

๔. ขั้นฝึกฝน

- ให้นักเรียนเขียนโครงร่าง ๒ วรรคแรกของภาพยนตร์ ๑๑ แบบง่ายๆ

๕. ขั้นนำไปใช้

- มอบหมายให้นักเรียนสังเกตคำคล้องจองจากบทเพลงหรือนิทานที่ชื่นชอบ

ชั่วโมงที่ ๒ : รู้จักจังหวัดอุบลราชธานี (สถานที่ อาหาร ผ้าไหม ประเพณี) + เกมตอบคำถาม

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- เปิดคลิปวิดีโอสั้นๆ แนะนำจังหวัดอุบลราชธานี

๒. ขั้นดำเนินการเรียนรู้

- ครูบรรยายพร้อมภาพประกอบเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว อาหารพื้นเมือง ผ้าไหม และประเพณีสำคัญของอุบลฯ

๓. ขั้นสรุปบทเรียน

- สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้เป็นหัวข้อย่อๆ

๔. ขั้นฝึกฝน

- จัดกิจกรรมเกมตอบคำถาม "แฟนพันธุ์แท้อุบลฯ" โดยแบ่งกลุ่มแข่งขัน

๕. ขั้นนำไปใช้

- ให้นักเรียนเลือกหัวข้อที่สนใจมากที่สุดไว้ใช้ในงานแต่งภาพยนตร์

ชั่วโมงที่ ๓ : เลือกเนื้อหา / แบ่งกลุ่มแต่งกลอน / การนำเสนอผลงาน

๑. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- พูดคุยสร้างแรงบันดาลใจ เช่น "ถ้าให้แต่งกลอนบอกความประทับใจในจังหวัดของเรา จะเลือกเรื่องอะไร?"

๒. ชี้นำดำเนินการเรียนรู้

- อธิบายขั้นตอนการเลือกหัวข้อ การแต่งกลอนเป็นกลุ่ม

- แนะนำวิธีการนำเสนอผลงาน เช่น การอ่านบทกลอนอย่างน่าสนใจ การใช้ท่าทางประกอบ

๓. ชี้นำสรุปบทเรียน

- ทบทวนขั้นตอนการเลือกหัวข้อ แต่ง และนำเสนอ

๔. ชี้นำฝึกฝน

- แบ่งกลุ่มให้นักเรียนเลือกหัวข้อ แล้วช่วยกันแต่งร่างกลอนสั้นๆ

๕. ชี้นำไปใช้

- นักเรียนเริ่มฝึกนำเสนอหน้าชั้นเรียนแบบสั้นๆ

ชั่วโมงที่ ๔ : วาดภาพประกอบบทกลอน และอ่านบทกลอน

๑. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ยกตัวอย่างการวาดภาพประกอบบทกลอนให้นักเรียนดู

๒. ชี้นำดำเนินการเรียนรู้

สอนเทคนิคการเลือกฉากหรือตัวละครในกลอนมาวาดเป็นภาพประกอบ

๓. ชี้นำสรุปบทเรียน

สรุปว่า "ภาพประกอบช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้บทกลอนได้อย่างไร"

๔. ชี้นำฝึกฝน

ให้นักเรียนในกลุ่มวาดภาพประกอบบทกลอนที่แต่งไว้

๕. ชี้นำไปใช้

ฝึกอ่านกลอนประกอบการโชว์ภาพในกลุ่มเล็กๆ

ชั่วโมงที่ ๕ : แต่งกาพย์ยานี ๑๑ รายบุคคล

๑. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

กระตุ้นให้นักเรียนคิดว่า "วันนี้ฉันอยากถ่ายทอดเรื่องอะไรในอุบลฯ"

๒. ชี้นำดำเนินการเรียนรู้

ทบทวนโครงสร้างกาพย์ยานี ๑๑ อย่างรวบรัด

อธิบายขั้นตอนการวางโครงเรื่อง, การเชื่อมโยงวรรคต่างๆ ให้ไหลลื่น

๓. ชี้นำสรุปบทเรียน

ย้ำเทคนิคการแต่งกลอนที่ดี เช่น การเลือกคำให้สัมผัสกัน การใช้ภาษาสวยงาม

๔. ชี้นำฝึกฝน

ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนกาพย์ยานี ๑๑ ฉบับสมบูรณ์ (๔-๖ บท)

๕. ขั้นนำไปใช้

นักเรียนอ่านผลงานตัวเองให้เพื่อนๆ ฟัง หรือจัดนิทรรศการผลงาน

หมายเหตุ:

คุณครูอาจเสริมการใช้ดนตรีบรรเลงเบาๆ ขณะทำกิจกรรมวาดหรือแต่งกลอน เพื่อกระตุ้นสมองสร้างสรรค์
เน้นการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ กระตุ้นให้นักเรียนใช้หลายส่วนของสมอง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ อารมณ์

๙. สื่อการเรียนรู้

๑. สไลด์นำเสนอภาพยนตร์ ๑๑: เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างอย่างเป็นระบบ
๒. วิดีโอตัวอย่างผลงานภาพยนตร์ ๑๑: เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการประพันธ์
๓. กระดาษโปสเตอร์และปากกาเมจิก: เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกแต่งและนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์
๔. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๕. แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมและของดีเมืองอุบลราชธานี เช่น เว็บไซต์จังหวัดอุบลราชธานี
๖. บทกวีตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

๑๐. การวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่ต้องวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
๑. ความรู้ นักเรียนสามารถอธิบาย เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านจังหวัด อุบลราชธานีได้ (K) ๒. ทักษะ นักเรียนสามารถเล่านิทานพื้นบ้าน ท้องถิ่นและทำหนังสือเล่มเล็กได้ (P) ๓. คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม กระตือรือร้นและมีส่วนร่วมกับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (A)	๑. ตรวจใบงาน ๒. สังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน และการทำงาน	๑. ใบงาน ๒. เกมสื่อการสอน	- ใบงานผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป - ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป - แบบสังเกตพฤติกรรม ระหว่างเรียนและการทำงาน ผ่านเกณฑ์
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน และ การทำงาน	แบบประเมิน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	แบบประเมินคุณลักษณะอัน พึง ประสงค์ ผ่านเกณฑ์
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการคิด - ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	- ตรวจใบงาน - สังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน และการทำงาน	- ใบงาน - แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญ ของ ผู้เรียน	- ใบงานผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐ - แบบประเมินสมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน ผ่านเกณฑ์



โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ