

โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนอุบลวิทยาคม ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ (ภาษาไทย) นางปัทมา เยาวเรศ
รับผิดชอบสอนระดับชั้นปฐมวัย

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาและการสื่อสารโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) เรื่อง “โปงลาง โป่ง โป่ง ชิ่ง” สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนอุบลวิทยาคม

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. ที่มาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนอุบลวิทยาคม ตั้งอยู่ที่จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจทั้งสำหรับคนไทยและนักท่องเที่ยวต่างชาติ ศิลปวัฒนธรรมประจำท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานีมีความหลากหลายและสะท้อนถึงวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านอีสานหรือวงโปงลาง

สายชั้นปฐมวัยโรงเรียนอุบลวิทยาคมจัดการประสบการณ์ตามแนวคิดมอนเตสซอรี ซึ่งเป็นแนวคิดที่โดดเด่นทางด้านพัฒนาทักษะทางภาษา ซึ่งเป็นทักษะที่ควรส่งเสริมสำหรับเด็กปฐมวัยในด้านการใช้ภาษาด้านการสื่อสาร โดยเน้นทักษะการฟังและทักษะการพูดเป็นหลัก เพราะการฟังเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาเกิดจากการรับรู้ โดยใช้ระบบประสาทสัมผัสทางหู แล้วมาแปลความหมายผ่านทางความคิดและทำความเข้าใจ จึงนำไปสู่การแสดง ปฏิกริยา ซึ่งเป็นทักษะที่ใช้มากที่สุด ก่อนที่จะใช้ทักษะในด้านอื่น ๆ

การเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน Project based learning "การเรียนรู้โดยใช้โครงการ" เป็นวิธีการสอนที่เน้นการให้นักเรียนทำงานร่วมกันในโครงการหรือกิจกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างผลงานหรือแก้ปัญหาที่แท้จริง ในระหว่างที่นักเรียนทำโครงการเหล่านี้ พวกเขาจะได้เรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ ที่จำเป็นในการทำงานในชีวิตจริง เช่น การวิจัย การวิเคราะห์ปัญหา การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการนำเสนอผลลัพธ์ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เลือกในสิ่งที่สนใจ โดยได้วางแผนและดำเนินการทำกิจกรรมด้วยตนเอง และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัว ช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็กๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติโดยใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ การปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา ส่งเสริมความสามารถทางภาษาและการสื่อสารของเด็กปฐมวัยโดยผ่านโครงงาน “โปงลาง โป่ง โป่ง ชิ่ง”

5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

5.1 เพื่อให้เด็กเกิดทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

5.2 เพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารถึงดนตรีที่บ้านอีสาน

5.3 เพื่อให้เด็กรู้จักคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องดนตรีประเภทต่าง ๆ

6. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

6.1 ประชากร นักเรียนปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 ห้อง 1 โรงเรียนอุบลวิทยาคม ปีการศึกษา 2567
จำนวน 25 คน

6.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นปีที่ 1-3 ห้อง 1 จำนวน 25 คน ได้มาจากการการเลือกแบบเจาะจง

๗. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน Project based learning เป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เลือกในสิ่งที่สนใจ โดยเด็กวางแผนและดำเนินการทำกิจกรรมด้วยตนเอง เป็นการเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบเดี่ยวเป็นการเรียนรู้ แบบร่วมมือกันทำงาน เป็นทีมที่เน้นการช่วยเหลือแบ่งปัน โดยมีครูเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความท้าทาย ความสนุกในการเรียนแบบโครงงานเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี	ศึกษาอัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี และศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานีที่เป็นที่นิยมของคนในท้องถิ่น
๒. วิเคราะห์	วิเคราะห์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี และศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี - เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ วงดนตรีพื้นบ้านอีสานหรือวงโปงลาง
๓. กำหนดกิจกรรม	กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับวงดนตรีพื้นบ้านอีสาน
๔. จัดกิจกรรมการเรียนรู้	ดำเนินการตามโครงงาน โปงลางโป่ง โป่ง ชิ่ง

๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เจอร์โรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner)

บรูเนอร์ได้จัดลำดับขั้นพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กหรือโครงสร้างทางสติปัญญาเป็น ๓ ขั้น

ขั้นที่ ๑ Enactive representation (การแสดงความคิดด้วยการกระทำ) แรกเกิด - ๒ ขวบ ในวัยนี้เด็กจะมีการพัฒนาการทางสติปัญญา โดยใช้การกระทำเป็นการเรียนรู้หรือเรียกว่า Enactive mode เด็กจะใช้การสัมผัส เช่น จับต้องด้วยมือ ผลัก ดึง สิ่งที่สำคัญเด็กจะต้องลงมือกระทำด้วยตนเอง เช่น การเลียนแบบ หรือการลงมือกระทำกับวัตถุสิ่งของต่างกับผู้ใหญ่ที่จะใช้ทักษะที่ซับซ้อน เช่น ชี้อักษรยาน ว้ายน้ำ เป็นต้น

ขั้นที่ ๒ Iconic representation (ขั้นการคิดเริ่มจากสิ่งที่มองเห็น) ในพัฒนาทางขั้นนี้จะเป็นการใช้ความคิด เด็กสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆที่เกิดจากการมองเห็น การสัมผัส โดยการนิ่งมโนภาพ การสร้าง

จินตนาการ พัฒนาการนี้จะเพิ่มขึ้นตามอายุของเด็กยิ่งโตขึ้นก็ยิ่งสร้างจินตนาการได้มากขึ้น การเรียนรู้ในขั้นนี้เรียกว่า Iconic mode เด็กจะสามารถเรียนรู้โดยใช้ภาพแทนการสัมผัสของจริงบรูเนอร์ได้เสนอแนะ ให้นำวัสดุทัศนวัสดุมาใช้ในการสอน เช่น บัตรคำ ภาพนิ่ง เพื่อที่จะช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็ก

ขั้นที่ ๓ Symbolic representation (ขั้นการคิดโดยใช้สัญลักษณ์หรือภาษา) ในพัฒนาการทางขั้นนี้ บรูเนอร์ถือว่าเป็นการพัฒนาการขั้นสูงสุดของความรู้ความเข้าใจ เช่น การคิดเชิงเหตุผล หรือการแก้ปัญหา วิธีการเรียนรู้ขั้นนี้เรียกว่า Symbolic mode ซึ่งผู้เรียนจะใช้ในการเรียนได้เมื่อมีความเข้าใจในสิ่งที่เป็นนามธรรม

บรูเนอร์เห็นว่าเด็กวัยอนุบาลอยู่ในระดับ Iconic representation ซึ่งการเรียนรู้ต่าง ๆ อยู่ในลักษณะของการกระทำ โดยผ่านประสบการณ์ที่ได้พบเห็นและการรับรู้ต่าง ๆ นอกจากนี้เขากล่าวว่า เด็กวัยนี้ไม่สามารถรออะไรได้นาน ๆ เราควรสนองความพึงพอใจให้กับเด็กอย่างทันที่ที่ทำงานแต่ละครั้งเสร็จ

บรูเนอร์ยังได้เสนออีกว่า ในการสอนเด็กระดับนี้ ควรให้มีบรรยากาศของความสนุกสนาน ผ่อนปรนไม่ตึงเครียด และควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดความมั่นใจ

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ

๑. เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Goals)

- ความรู้ : ให้เด็กเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน
- ทักษะ : ฝึกทักษะการปฏิบัติ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- คุณลักษณะ : ปลูกฝังความรับผิดชอบ ความมีวินัย และความคิดสร้างสรรค์

๒. สาระสำคัญ (Core Content)

- การรู้จักเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน

๓. วิธีการเรียนรู้ : (Learning Strategies)

- การลงมือปฏิบัติ (Hand - On Activities) : ผู้เรียนได้ทดลองทำจริง เช่น การเล่นดนตรีพื้นบ้านอีสาน
- การใช้สื่อ และเทคโนโลยี : ดูวิดีโอสาธิต หรือใช้อุปกรณ์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้
- การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) : การทำงานเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities)

- การออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เช่น การเล่นดนตรีพื้นบ้านอีสาน

๕. การประเมินผล (Assessment)

- การสังเกตพฤติกรรม : ดูความรับผิดชอบ ความร่วมมือ
- ชิ้นงาน : ประเมินคุณภาพของผลงานที่สร้างขึ้น
- การสะท้อนความคิด : ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้

- แบบประเมิน : คำถามเกี่ยวกับความรู้ในเนื้อหา

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

๑. เด็กเกิดทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย
๒. เด็กสามารถสื่อสารถึงขั้นตอนการเล่นดนตรีที่บ้านอีสาน
๓. เด็กรู้จักคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่บ้านอีสาน
๔. เด็กสามารถบอกเครื่องดนตรีที่บ้านอีสานที่ตนชื่นชอบ

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑. เด็กได้รับการส่งเสริมทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย
๒. เด็กสื่อสารถึงขั้นตอนการเล่นดนตรีที่บ้านอีสานได้
๓. เด็กรู้จักคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่บ้านอีสาน
๔. เด็กสามารถบอกเครื่องดนตรีที่บ้านอีสานที่ตนชื่นชอบ

๑๓. เจาะใจความสำเร็จ

๑. ครู

๒. นักเรียน

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) เด็กสามารถสนทนาโต้ตอบในสิ่งที่ตนเองอยากรู้ และมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้ในเรื่องดนตรีที่บ้านอีสาน ๒) เด็กสามารถสื่อสารถึงดนตรีที่บ้านอีสานได้ ๓) เด็กรู้จักคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่บ้านอีสาน ๔) เด็กบอกชื่อเครื่องดนตรีที่ตนชื่นชอบได้	๑.การสังเกตการสื่อสาร ๒.การตอบคำถาม	๑.แบบสังเกตการสื่อสาร ๒.แบบประเมินการตอบคำถาม

๓. ผู้ปกครอง

ผู้ปกครองควรสนับสนุนและร่วมมือกับโรงเรียนในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมดนตรีที่บ้านอีสาน

๑๔. ภาพกิจกรรม

ระยะที่ 1 เริ่มต้นโครงการ (ทบทวนความรู้และความสนใจของเด็ก)

ระดมความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองสนใจ

- เด็กๆ ร่วมกันระดมความคิดว่าจะทำนวัตกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี จะทำเรื่องอะไรดี ที่เด็กๆอยากทำ จากการสำรวจเด็กๆสนใจอยากเล่นดนตรีพื้นบ้านอีสาน



ระยะที่ 2 การพัฒนาโครงการ

- เด็กๆ เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านอีสาน





ระยะที่ 3 การสรุปโครงการ

ครูและเด็กร่วมกันอภิปราย สรุปความรู้และคำศัพท์ในเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน และสามารถเลือกเล่นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานตามที่ตนชื่นชอบ





