

รายงานการใช้วัตกรรมการเรียนรู้ของครู

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (Communicative Approach) บูรณาการผลิตภัณฑ์ในชุมชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปลาตุ๊ก”

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวลัดดาวัลย์ โธณะวัลย์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ สอนรายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านปลาตุ๊ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 โทรศัพท์ 0961186515 อีเมลล์ becsomo@gmail.com

3. ระยะเวลาดำเนินการ

1 พฤศจิกายน 2567 - 31 มีนาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถ ใช้ภาษาได้เหมาะสม เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคม เป็นหลักการ สอนที่เชื่อมระหว่างความรู้ทางภาษาและความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โครงสร้างภาษาเพื่อการสื่อสาร กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสื่อสาร ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนได้แก่ 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) มีจุดมุ่งหมายเพื่อทบทวนความรู้ ที่ผู้เรียนเรียนมาแล้ว และเพื่อให้เกิดความพร้อมและอยากเรียนรู้บทเรียนใหม่ ผู้สอนต้องเตรียมเนื้อหาเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้นๆ เมื่อเห็นว่าผู้เรียน มีความพร้อม เกิดความสนุก และกระตือรือร้นที่จะเรียนแล้วก็เริ่มสอน เนื้อหาต่อไป กิจกรรมในขั้นนี้สามารถใช้ได้หลากหลาย เช่น เล่นเกม ปริศนา คำทาย 2. ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation) ในขั้นนี้ผู้สอนจะให้ข้อมูล ทางภาษาแก่ผู้เรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่ เนื้อหาใหม่ ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและ ความหมาย และกิจกรรมที่เหมาะสม ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ ให้ฝึกพูดตาม ผู้สอนต้องเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ Informant (ผู้ให้ความรู้) แม้จะไม่เน้นไวยากรณ์ มากนัก แต่ต้องพยายามให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดในรูปแบบภาษาที่ถูกต้อง (Accuracy) ด้วย 3. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้ว จากชี้นำเสนอเนื้อหา โดยมีวัตถุประสงค์ให้ใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกัน ก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (Fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ช่วงนี้เป็นโอกาสที่ผู้สอนจะแก้ไขข้อผิดพลาด การใช้ภาษาของผู้เรียน ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึก เพราะหากทำระหว่างที่ผู้เรียน

กำลังลองผิดลองถูกอยู่ ความมั่นใจที่จะใช้ภาษา ให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ 4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนนำคำ หรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้กับสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบกิจกรรม หลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) และเกิดความสนุกสนาน ขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม โดยผู้สอนคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้าผู้เรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจ กิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน เป็นต้น 5. ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนในแต่ละชั่วโมง ในขั้นนี้จุดประสงค์ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว กิจกรรมที่แนะนำคือ อาจให้ผู้เรียนนำเสนอรายงานกลุ่ม การทำแบบฝึกหัด สรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้วก็ได้

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนสำคัญที่สุด เชื่อว่าคนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรมมีกระบวนการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากประสบการณ์ คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อม ที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆพร้อมที่จะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษาหรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่ดีขึ้นและการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพ การศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชากรโลก

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีผู้ใช้กันแทบทั่วโลก เป็นภาษาสากลที่ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารทั้งทางการศึกษา การแสวงหาความรู้ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ตลอดจนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน เพราะการศึกษาเป็นรากฐาน ที่สำคัญที่สุดในการแก้ปัญหาและการพัฒนาประเทศในทุกๆด้าน คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานของภาษาที่สำคัญที่สุดสำหรับการสื่อสาร เพราะคำศัพท์เป็นหน่วยกำเนิด ความหมายความคิด ความรู้สึก ความต้องการที่ผู้สื่อสารต้องการแสดงออกให้ผู้อื่นทราบ ในการเรียนและการสอน ภาษาต่างประเทศโดยทั่วไปเริ่มต้นจากสอนคำศัพท์ แต่สาระหลักของการสอนมักเน้นที่การสอนการใช้ไวยากรณ์ เป็นหลัก ในช่วงประมาณ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา วงการสอนภาษาต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนการสอนคำศัพท์แพร่หลายมากขึ้นทำให้เกิดแนวโน้มว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญเทียบเท่ากับการสอนไวยากรณ์

ดั่งที่ วิลคิน (Wilkins,1972) กล่าวว่า ถ้าไม่มีความรู้ไวยากรณ์จะทำให้สื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์ จะไม่สามารถสื่อความหมายได้เลย หมายความว่า การเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้อ่านสื่อสารจะสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้จะมีความรู้ด้านไวยากรณ์ที่จำกัด ในทางตรงข้ามกันถ้าผู้เรียนภาษาต่างประเทศเป็นภาษาที่สองไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์จะไม่สามารถเข้าใจและสื่อสารได้เลยการจัดการเรียนรู้แบบ Learning by Doing นั้นใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเชิงรุก โดยการ “ลงมือปฏิบัติจริง หรือ Doing” ในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถใช้เป็นกิจกรรมเดี่ยวในบางกิจกรรม แต่ส่วนใหญ่ นิยมกิจกรรมกลุ่มที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้แบบสังคมจำลอง ทำให้นักเรียนในกลุ่มเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ส่วนครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในแต่ละกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำมาใช้นี้ต้องมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหานั้น ๆ มีจุดมุ่งหมาย สนุกสนานและมีความน่าสนใจดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจกิจกรรม

จากความสำคัญดังกล่าวภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรตั้งแต่ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยระดับประถมศึกษาให้นักเรียนได้เริ่มเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ส่วนระดับมัธยมศึกษาให้เลือกเรียนเพิ่มเติมได้ ทั้งภาษาและเลือกเรียนได้อย่างเสรี โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๕๑ : ๒๑๐)

จากปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปลาตุก นักเรียนมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ และไม่กล้าสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ โดยส่วนใหญ่ไม่กล้าอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ มีปัญหาในการอ่านออกเสียง การสะกดคำ การฟัง การอ่านและการเขียน การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้สำหรับสภาพการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ในฐานะครูผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนานักเรียนให้อ่านออกเขียนได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น จึงได้วิเคราะห์สภาพการณ์ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปลาตุก จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงศึกษาและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้นวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (Communicative Approach) บูรณาการผลิตภัณฑ์ในชุมชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปลาตุก ” ประจำปีการศึกษา 2567 โดยบูรณาการหน่วยการเรียนรู้เข้ากับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี เรื่อง ผลิตภัณฑ์ในชุมชน นอกจากจะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์และการสื่อสารภาษาอังกฤษแล้ว นักเรียนยังเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นอีกด้วย สามารถนำความรู้ทางการเรียนไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 สนับสนุนการเรียนการสอน
- 7.2 ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น
- 7.3 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้สนุกสนาน

8. กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ 1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปลาตุก ปีการศึกษา 2567 จำนวน 24 คน

- เชิงคุณภาพ**
1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น
 2. ผู้เรียนสามารถทำตามขั้นตอนโดยใช้คำสั่งภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง
 3. ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ มุ่งมั่นในการทำงาน เกิดความรักและภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี เรื่อง ผลิตภัณฑ์ในชุมชน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ศึกษากระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กับการรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทน กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงาน ของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวกว่า ซึ่งอธิบายไว้ดังรูป

กรวยการเรียนรู้ (Cone of Learning)



จากรูปจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้นี้ได้แบ่งเป็น 2 กระบวนการ คือ

กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning

- กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10%
- การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมอื่นในขณะที่อาจารย์สอน เมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20% หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมี โอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้เพิ่มขึ้นเป็น 30%
- กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์การสาธิต จัด นิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น 50%

กระบวนการเรียนรู้ Active Learning

- การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์ประเมินค่าหรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆและพัฒนาตนเองเต็มความสามารถรวมถึง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 70%
- การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (โดยใช้เทคนิค Communicative Approach)

10.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Wrap Up)

- สุ่มนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียนและเป็นผู้ตั้งคำถาม เช่น ใช้คำถามว่า Have you ever cooked food before? What food did you cook? นักเรียนในห้อง ช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับชื่ออาหารต่างๆ ที่นักเรียนเคยทำ เช่น Papaya Salad, Omelet, Soup, Tom Yum Kung เป็นต้น
- สุ่มถามนักเรียนที่ได้ตอบว่าเคยทำอาหารมาแล้ว โดยใช้ประโยค How to cook/ make Papaya Salad? หรือ How to make Omelet? Can you explain it to your friends step by step? นักเรียน Yes, I can.
- ครูถามนักเรียน Do you know the famous food in Ubon Ratchathani? What else? นักเรียนในห้องช่วยกันตอบ เช่น ก๋วยจั๊บน้ำร้อน, ปากหม้อ, หมูยอ ครูถามต่อว่านักเรียนรู้จักกรรมวิธีในการทำอาหารเหล่านี้หรือเปล่า อาหารที่ขึ้นชื่อของหวัดอุบลราชธานีเหล่านี้ กว่าจะมีเป็นผลิตภัณฑ์ที่ขึ้นชื่อของจังหวัดให้เรารับประทาน ว่ามีขั้นตอนการทำอย่างไรบ้าง

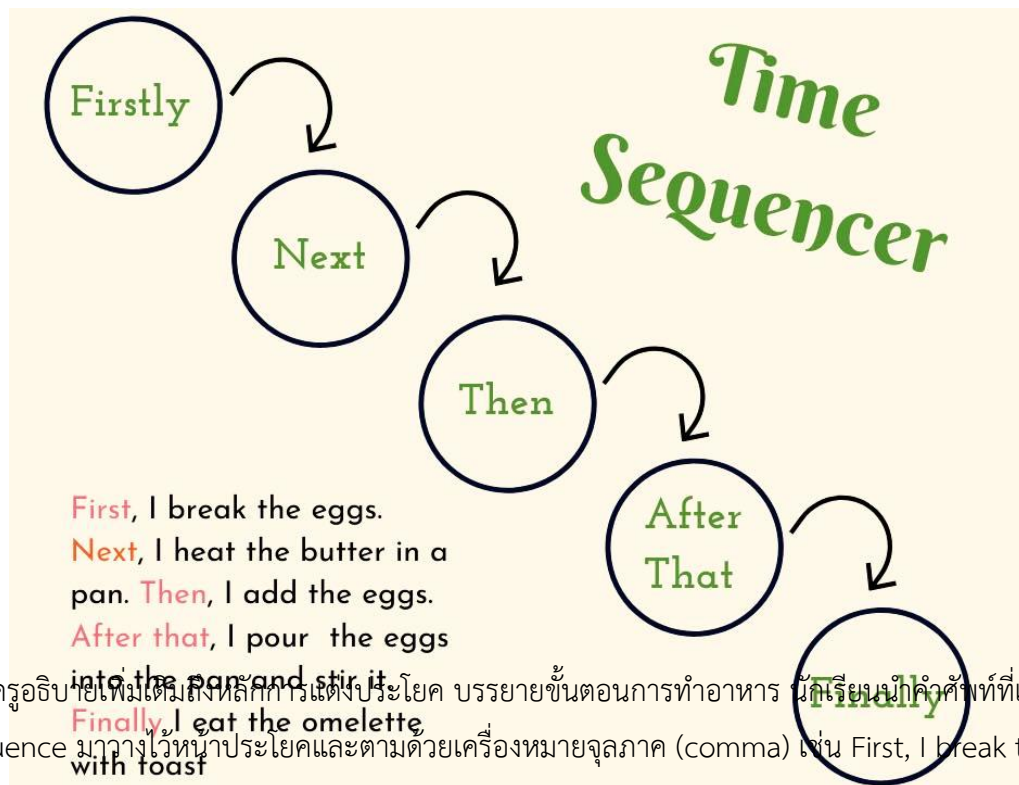
- ครูและนักเรียน ร่วมกันสรุปว่า สิ่งทีพุดคือขั้นตอนและวิธีการในการทำอาหาร

10.2 ช้่นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

- นักเรียนศึกษาส่วนประกอบของการทำหมุยอ โดยดูรูปภาพและฝีกอ่านคำศัพท์วัตถุดิบจาก PowerPoint โดยมีคำศัพท์และรูปภาพที่เป็นส่วนประกอบในการทำหมุยอดังนี้ ingredient, minced pork, pork skin, black pepper, white pepper, cornstarch, tablespoon, teaspoon, banana leaf, blend, blender smooth, steam

- จากนั้นครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างทางภาษาเรื่อง Time Sequencer คือการเรียงลำดับเหตุการณ์หรือขั้นตอนให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเข้าใจง่ายในภาษาอังกฤษ โดยใช้คำตัวอย่างเหล่านี้ First = เริ่มแรก Next = ถัดไป

Then = แล้วก็ After that = หลังจากนั้น Finally = สุดท้าย ดั่งตัวอย่าง Making an omelet วิธีทำไข่เจียว
ด้านล่าง



- ครูอธิบายเพิ่มเติมถึงหลักการแต่งประโยค บรรยายขั้นตอนการทำอาหาร นักเรียนฝึกคำศัพท์ที่เป็น Time sequence มาวางไว้หน้าประโยคและตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (comma) เช่น First, I break the egg. Next, I heat the butter in a pan. Then, I add the eggs. Finally, I eat the omelet with toast.

10.3 ช้่นฝึก (Practice)

- ครูแจกใบงานส่วนประกอบของหมุยอ (K) ให้นักเรียนเติมคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ ก่อนส่งใบงานนักเรียนจะต้องอ่านออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้อง คำไหนที่นักเรียนไม่แน่ใจหรือออกเสียงไม่ถูกต้องคุณครูให้คำแนะนำให้ถูกต้อง

- ครูนำภาพหมูยอชิ้นจ้อ พร้อมทั้งขั้นตอนการทำหมูยอ (How to make Moo Yor) ซึ่งได้สลับขั้นตอนการทำไว้ให้นักเรียนเรียงลำดับใหม่ (Rearrange) โดยใช้ Time sequence ให้ถูกต้อง จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย



Method

1. Put the pork mince into the blender, add sugar, water, salt pepper and the rest of the ingredients then blend together until the meat is smooth.
2. Add sliced pork skin and crushed ice
3. Blend it until the ice is thoroughly mixed into the pork.
4. Roll the pork into large sausage shapes, you may find it easier to put a large lump of the meat onto tinfoil and roll the foil around the sausage. They should be wrapped

- ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 5-6 คน ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอน/วิธีการในการทำหมูยอในกลุ่มของตนเอง (อาจจะมียัตถุดิบหรือส่วนผสมพิเศษที่ชื่นชอบเพิ่มเติม) ลงในกระดาษปรีฟ (Proof Paper) ที่ครูจัดหาให้ โดยชิ้นงานที่นักเรียนนำเสนอ ประกอบด้วย 1.Ingredient (ส่วนประกอบ) 2. Method (ขั้นตอนการทำ) 3. Illustration (ภาพประกอบ) สมาชิกในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนทุกคน (P)

10.4 ขั้นการใช้ภาษา/ขั้นนำไปใช้ (Production)

- นักเรียนเขียนข้อความหรือประโยคสั้นๆ และพูดเพื่อบรรยายขั้นตอนการทำอาหารที่นักเรียนชื่นชอบหรืออาหารในท้องถิ่นที่อยู่ใกล้ตัว ทำเป็นการบ้านจำนวน 1 เมนู และบันทึกลงในสมุด

10.5 ขั้นสรุป (Wrap up)

- ร่วมกันสรุปการใช้คำศัพท์ Time Sequencer (การเรียงลำดับเหตุการณ์หรือขั้นตอน) และบันทึกลงในสมุด

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างของการออกแบบนวัตกรรม ดังนี้คือ

- ชื่อนวัตกรรม ผู้พัฒนาควรตั้งชื่อนวัตกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเข้าใจง่าย

- วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม การกำหนดวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมให้ชัดเจนส่งผลให้ การพัฒนานวัตกรรมนั้น รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- ทฤษฎี หลักการ ในการออกแบบนวัตกรรม ผู้พัฒนาต้องพิจารณาทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะใช้ในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา
- ส่วนประกอบของนวัตกรรม ในการออกแบบนวัตกรรมผู้พัฒนาต้องพิจารณาส่วนประกอบของนวัตกรรม ว่ามีอะไรบ้าง
- การนำนวัตกรรมไปใช้และประเมินผล เป็นส่วนที่แสดงความสำเร็จของนวัตกรรม ประกอบด้วย วิธีวัดผล เครื่องมือที่ใช้วัดผล และวิธีการประเมินผลประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน เมื่อการเรียนการสอนมีลักษณะเป็นระบบ ประกอบด้วยตัวป้อน (Input) กระบวนการ (Process) และผลผลิต (Output) การนำนวัตกรรมมาใช้จัดการเรียนการสอนจึงมีจุดหมายที่จะปรับปรุงหรือเพิ่มประสิทธิภาพให้กับระบบการเรียนการสอน

องค์ประกอบของนวัตกรรมมีอยู่ 3 ประการ คือ

1. ความใหม่ (Newness) สิ่งที่จะได้รับการยอมรับว่า มีคุณลักษณะเป็นนวัตกรรมได้นั้นจะต้องมีก็คือ ความใหม่ หมายถึง เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจจะมีลักษณะเป็นตัวผลิตภัณฑ์บริการ หรือกระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่เลยก็ได้
2. การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) หมายความว่า สิ่งที่จะถือเป็นนวัตกรรมได้นั้นจะต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบการทำซ้ำ เป็นต้น
3. ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) และสังคม (Social) ก็คือ การให้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ หรือการสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ กล่าวคือ นวัตกรรม จะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆ ซึ่งผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นสามารถวัดได้เป็นตัวเงินโดยตรง และในเชิงสังคมเป็นการสร้างคุณค่า ซึ่งไม่สามารถวัดเป็นตัวเงินได้

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของ“นวัตกรรม” คือ “สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม”



12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 12.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
- 12.2 นักเรียนสามารถเรียนรู้เข้าใจง่ายและเร็วขึ้น
- 12.3 มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจและสนุกสนาน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

-

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K)			
นักเรียนสามารถระบุและบอกชื่อส่วนประกอบในการทำหมยอเป็นภาษาอังกฤษได้	ตรวจใบงาน/ แบบฝึกหัด	แบบตรวจใบงาน/ แบบตรวจแบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)			
นักเรียนสามารถทำตามขั้นตอนการทำหมยอโดยใช้คำสั่งภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ตรวจชิ้นงาน กระดาษปรีฟ How to make Moo Yor	แบบตรวจชิ้นงาน How to make Moo Yor	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A)			
นักเรียนมีความสนใจใฝ่รู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้และความมุ่งมั่นในการทำงาน	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้ ขึ้นไป

