

การพัฒนาความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) เรื่องการปลูกผักสวนครัว แบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.ชื่อผลงาน: การพัฒนาความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) เรื่องการปลูกผักสวนครัวแบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นางสาวภัทราวดี ศิริจันทร์

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

3. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

การพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับท้องถิ่นนั้น คือ สิ่งสำคัญของหลักสูตรท้องถิ่น คือ การตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นเนื้อหาหลักสูตรมีความหมายกับผู้เรียนโดยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาและการใช้หลักสูตรโดยจัดทำแผนการสอนและสื่อการเรียนรู้ที่ปรับจากหลักสูตรแกนกลางให้ตรงกับสภาพท้องถิ่นย่อมถือได้ว่าเป็นหลักสูตรท้องถิ่น ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการสอนให้นักเรียนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การสอนบูรณาการเนื้อหาสาระที่จำเป็นต่อชีวิตและสังคมรวมทั้งการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนควรมีการออกแบบและวางแผนอย่างรอบคอบ เพราะผู้เรียนอยู่ในยุค Generation Z มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก ฉลาดรอบรู้ เพราะเติบโตมาพร้อมกับความรู้รอบด้าน สามารถ ค้นหาข้อมูลบนโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระ จึงเป็นความท้าทายที่ผู้สอนจะต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วิจาร์ณ กล่าวคือ ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ควรปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางบรรยายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากที่สุด เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ สนุกกับการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต พัฒนาทักษะ การคิดขั้นสูงให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีการสื่อสารกันอย่างมีประสิทธิภาพมีทักษะการทำงานเป็นทีม มีการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาสาระวิทยาศาสตร์ต่างๆ เรียนรู้จากการกระทำ มีการสะท้อนความคิดของตนเองกับคนอื่น ๆ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (วิจาร์ณ พานิช 2555)

การเกษตรเป็นอาชีพหลักของคนไทย จากสภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ส่งผลให้เกษตรกรทุกระดับต้องประสบปัญหาภัยกับการปรับตัว ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลง โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิตจากเกษตรเชิงเดี่ยวไปสู่การเกษตรที่มีความยั่งยืน เกษตร

ผสมผสานเป็นรูปแบบหนึ่งของระบบเกษตรกรรมยั่งยืนที่มีกิจกรรมการผลิตมากกว่า 1 กิจกรรม และกิจกรรม ต้องมีความเกี่ยวเนื่อง (ธันวา จิตต์สงวน, 2543; วิฑูรย์เลียนจ ารุณ, 2547; อนุรักษ์เรืองรอบ, 2561) ด้วยเงื่อนไข ดังกล่าวในการผลิตเกษตรแบบ ผสมผสานเกษตรกรต้องมีความรู้ที่หลากหลายในกิจกรรมการผลิตสามารถ พึ่งตนเองได้และที่สำคัญต้องมีหลักคิดในการดำเนินชีวิตและการจัดการในระบบการผลิต เศรษฐกิจพอเพียง เป็นปรัชญาที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงมี พระราชดำรัสชี้แนะแนวทางการดำเนินชีวิต พสกนิกรชาวไทยยังทรงเน้นย้ำแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้ประชาชนรอดพ้นและสามารถดำรงอยู่ได้อย่าง มั่นคงและยั่งยืนภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ และการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมในปัจจุบัน (สุเมธ ตันติเวชกุล, 2550)การจะน้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้และเพื่อเป็นแนวทางในการจัด การเกษตรแบบผสมผสานให้ได้ผลนั้นต้องเริ่มต้นจากการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีคุณธรรมเพื่อสามารถ ดำเนินชีวิต ร่วมกับผู้อื่น และนำมาประยุกต์ใช้กับตนเองโดยคำนึงถึงการพึ่งตนเองเป็นหลัก (รุจิเรข โลหารขุน, 2550) การทำเกษตรผสมผสานก็เป็นเกษตรทางเลือกหนึ่งที่จะบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในด้านการ ทำเกษตรกรรมเป็นระบบเกษตรที่มีการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์หลายชนิดในพื้นที่ เดียวกันโดยแต่ละกิจกรรมมี การเอื้อประโยชน์กันและกัน และมีความเกี่ยวเนื่องกันอย่างมีประสิทธิภาพ การที่จะประสบผลสำเร็จได้ ต้องมีการ วางรูปแบบและดำเนินการโดยใช้ความสำคัญต่อกิจกรรมแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมเน้นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ ในพื้นที่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (สุรศักดิ์ เสียงเสนาะ, 2558) การทำกิจกรรมต่างๆ ทางเกษตรจะสัมพันธ์กับ ความรู้ความสามารถและความต้องการของเกษตรกรรวมถึงยังต้องมีการจัดการผลผลิตการเกษตรที่ต้อง คำนึงถึง การตลาดด้วย

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการทำกิจกรรม วิธีการ หรือรูปแบบการสอนทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม การ ใช้รูปแบบการสอนที่สำเร็จรูปที่นิยมใช้กันอยู่ทั่ว ๆ ไปในปัจจุบันอาจไม่เกิดผลสัมฤทธิ์ เพราะบริบทใน ห้องเรียน แต่ละห้องมีความแตกต่างกัน ผู้สอนควรใช้หลักการของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ใน การพัฒนา กิจกรรมสำหรับผู้เรียน ทั้งวิธีการสอน อุปกรณ์การสอน การออกแบบรูปแบบการสอนต่าง ๆ ให้ เหมาะกับเนื้อหา ผู้เรียนและชั้นเรียนจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นและเป็นนักคิดที่ไม่หยุดนิ่ง ทำให้ผู้เรียน สามารถจดจำ เนื้อหาได้นาน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้บริบทต่าง ๆ ในบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning(นนทลี พรธาดาวิทย์ 2559)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ตามธรรมชาติของสมองเป็น แนวทางจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิธีการทำงานของสมอง และธรรมชาติสมองของเด็กแต่ละคน โดยเชื่อว่า มนุษย์ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ เราสามารถเปลี่ยนโครงสร้างการทำงานของสมองได้ด้วยการชี้แนะที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ และการได้ข้อมูลย้อนกลับ (แจ่มจันทร์ นิลพันธ์,2550, p. 63) วิธีการพัฒนา นักเรียนตามประสิทธิภาพของสมองวิธีหนึ่ง คือ การจัดกิจกรรมหลักของ Brain-Based Learning ซึ่งเป็นการ เรียนรู้ที่สอดคล้องวิธีการเรียนรู้หรือการทำงานของสมองทางธรรมชาติ เช่นในเรื่องการเรียนการสอนจะเป็น การสอนให้สอดคล้องกับวิธีการทำงานของสมองแทนที่จะสอดคล้องกับอายุ ชั้นเรียน หรือห้องเรียนเพียงอย่าง

เดียว (พรพิไล เลิศวิชา, 2550, pp. 85-86)ครูผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนและพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้ สนุกสนาน พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มุ่งเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้ สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ นิราศ จันทระจิตร (2553, p. 295) กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนแบบ BBL กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ ร่างกายครูผู้สอนควรเลือกใช้สภาพแวดล้อมที่ส่งผลให้นักเรียนแสดงออกและลงมือปฏิบัติควบคู่กับการใช้ระดับ ปัญญาของนักเรียน การเรียนรู้โดยใช้BBL เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของโครงสร้างและหน้าที่การ ทำงานของสมอง ขั้นตอนการทางสมองจะเกิดขึ้นทั้งในส่วนรวมและส่วนย่อยก่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำให้ ความหมายในสิ่งที่จะเรียนรู้ และเก็บไว้เป็นข้อมูลบนพื้นฐานประกอบกับประสบการณ์ส่วนบุคคล สิ่งที่มี อิทธิพลต่อการเรียนรู้ เช่น บรรยากาศในห้องเรียน ดึงดูดความสนใจโน้มน้าวความรู้สึกให้เกิดความ กระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น เป็นต้น เพื่อการทำงานของสมองให้เกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ เข้าใจ ถึงความแตกต่างของสมองและประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความ ท้าทาย สร้างสรรค์ มีกิจกรรมที่หลากหลายให้นักเรียนได้เลือกในสิ่งที่ชอบให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตรงมากที่สุด และมีประสิทธิภาพที่สุด(วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2553, pp. 68-69)

จากการจัดการเรียนการสอน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ มี พื้นที่จำกัดทางการเกษตรในโรงเรียน ทำให้การจัดการเรียนการสอนด้านการเกษตรขาดประสิทธิภาพและ ความต่อเนื่องส่งผลให้นักเรียนขาดความรู้ และทักษะการปฏิบัติกิจกรรมด้านการเกษตร สะท้อนผ่าน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพที่อยู่ใน ระดับปานกลางและต่ำ ตลอดจนขาดแรงจูงใจในการ เรียนการสอนด้านการเกษตร จากความเป็นมาและความสำคัญ ของปัญหาดังกล่าวจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การพัฒนาความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) เรื่อง การปลูกผักสวนครัวแบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจ พอเพียง วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยให้ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการทำกิจกรรมการปลูกผักใน ท้องถิ่น โดยประยุกต์ใช้รูปแบบสวนเกษตรพอเพียง บริเวณพื้นที่ข้างอาคารเรียนภายในโรงเรียน เพื่อให้มี ผลผลิตทางการเกษตรที่ปลอดภัย ซึ่งถือได้ว่าเป็นการให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเกษตรและเล็งเห็น ความสำคัญของหลักสูตรท้องถิ่นซึ่งจะมีส่วนช่วยให้การพัฒนาการเรียนการสอนของนักเรียนและครูใน โรง เรียนให้มีประสิทธิภาพและเป็นหลักสูตรการสอนที่เกิดจากชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาการเรียนการสอน ของโรงเรียนในชุมชน และเป็นการขยายผลจากชุมชนสู่โรงเรียนทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ ในชีวิตประจำวันได้ตรงตาม ความต้องการของชุมชน นักเรียน ครูและเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนต่อไป

4. วัตถุประสงค์

เชิงปริมาณ

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การปลูกผักสวนครัวแบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 9 คน ก่อนเรียนและหลังเรียน

เชิงคุณภาพ

- 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพให้เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความน่าสนใจ และสามารถนำความรู้มาเชื่อมโยงใช้กับสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวันได้
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ชีวิต สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 3) เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีกับรายวิชาการงานอาชีพ

5. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานของนวัตกรรม/องค์ความรู้ในการพัฒนาผู้เรียน

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมี ปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาท ของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียน ด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน ในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความ ร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการ เรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้ง สามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบ กลุ่มใหญ่ ตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน คิด เกี่ยวกับประเด็นข่าวที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 10 นาที จากนั้นนำเสนอความคิดเห็นของตนเองต่อ ผู้เรียน ทั้งหมด หน้าชั้นเรียน

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ มีการออกมานำเสนอความคิดเห็นของตนเองและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆหน้าชั้นเรียน

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอย ช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมการตอบคำถามเข้า บูรณา การในการเรียนการสอน เมื่อนักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องจะได้รับรางวัล

5. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอ ข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้โดยมีการสนทนาโต้ตอบกับครู

6. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรม การ เรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อข่าวที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ ตามแผน สรุป ความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบ โครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

7. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ อ่าน กรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และเข้าใจสามารถตอบคำถามได้ เสนอความ คิดเห็น ต่อผู้เรียน หน้าชั้นเรียน

8. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนจด บันทึกเรื่องราว ประเด็นต่างๆ ที่สำคัญ

9. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ ตอบ คำถามในรูปแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบ ความคิด โดยการ ใช้ เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียน อื่นๆ จากนั้น เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. เป็นแรงขับที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา
2. ส่งเสริม และพัฒนาทักษะการสร้างการทำงานเป็นทีม สร้างความแข็งแกร่งของเครือข่ายการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง ทำให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
3. ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการค้นพบแนวคิดและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
4. ส่งเสริมการเรียนรู้ให้สนุกสนานมีแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคน ทำให้การเรียนรู้สนุกและสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตื่นเต้นเสริมพลังทางบวก และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีชีวิตชีวา
5. สามารถนำเนื้อหาที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง
6. เพิ่มช่องทางการสื่อสารกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน
7. ช่วยสร้างความคงทนในการจดจำข้อมูล และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
8. เป็นการเตรียมเส้นทางให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ยอมรับ และได้รับสิ่งตอบแทน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ตามธรรมชาติของสมอง เป็นแนวทางจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิธีการทำงานของสมอง และธรรมชาติสมองของเด็กแต่ละ คน โดยเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ เราสามารถเปลี่ยนโครงสร้างการทำงานของสมองได้ด้วย การชี้แนะที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ และการได้ข้อมูลย้อนกลับ (แจ่มจันทร์ นิลพันธ์, 2550, p. 63) วิธีการพัฒนา นักเรียนตามประสิทธิภาพของสมองวิธีหนึ่ง คือ การจัดกิจกรรมหลักของ 5 Brain-Based Learning ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องวิธีการเรียนรู้หรือการทำงานของสมองทาง ธรรมชาติ เช่นในเรื่องการเรียนการสอนจะเป็นการสอนให้สอดคล้องกับวิธีการทำงานของสมองแทนที่ จะสอดคล้องกับอายุ ชั้นเรียน หรือห้องเรียนเพียงอย่างเดียว (พรพีไล เลิศวิชา, 2550, pp. 85-86) ครูผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนและพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สนุกสนาน พัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้ น่าสนใจ มุ่งเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความ ถนัดของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นิราศ จันทร จิตร (2553, p. 295) กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนแบบ BBL กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้อย่างไร ครูผู้สอนควรเลือกใช้สภาพแวดล้อมที่ส่งผลให้นักเรียนแสดงออกและลงมือปฏิบัติควบคู่กับการใช้ระดับปัญญาของนักเรียน การเรียนรู้โดยใช้BBL เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของโครงสร้าง และหน้าที่การทำงานของสมอง ขั้นตอนการทางสมองจะเกิดขึ้นทั้งในส่วนรวมและส่วนย่อยก่อให้เกิด การเรียนรู้ จดจำให้ ความหมายในสิ่งที่จะเรียนรู้ และเก็บไว้เป็นข้อมูลบนพื้นฐานประกอบกับ ประสบการณ์ส่วนบุคคล สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ เช่น บรรยากาศในห้องเรียน ดึงดูดความสนใจ โน้มน้ำความรู้สึกให้เกิดความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น เป็นต้น เพื่อการทำงานของสมองให้เกิด การเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ เข้าใจถึงความแตกต่างของสมองและประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ ส่วนบุคคล จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความท้าทาย สร้างสรรค์ มีกิจกรรมที่หลากหลายให้ นักเรียนได้เลือกในสิ่งที่ชอบให้เกิดการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรงมากที่สุด และมีประสิทธิภาพที่สุด (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2553, pp. 68-69)การจัดการ

เรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) Eric Jensen (2000, p. 26) ได้อธิบายส่วนประกอบของสมองว่า สามารถแบ่งออกได้ 4 ส่วน คือ สมองส่วนหน้า (Frontal) หรือสมองบริเวณหน้าผาก ทำหน้าที่เกี่ยวกับการใช้เหตุผล การแก้ไขปัญหา การวางแผน และการควบคุมการเคลื่อนไหว สมองส่วนบน (Parietal) หรือสมอง บริเวณกระหม่อม ทำหน้าที่ด้านการความรู้สึก การประมวลผล และภาษา สมองส่วนข้าง (Temporal) หรือส่วนที่ติดอกไม้ มี 2 ซีกซ้าย-ขวา ทำหน้าที่เกี่ยวกับการได้ยิน ความจำ การแปล ความหมาย ภาษา สมองส่วนหลัง (Occipital) หรือส่วนท้ายทอย ทำหน้าที่โดยตรงเกี่ยวกับการรับรู้ แสง และภาพ ส่วนสำคัญของสมองที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการเรียนรู้คือส่วนครึ่งวงกลมที่อยู่ภายใน ครึ่งบนของกะโหลกศีรษะ มีชื่อเรียกว่า ซีรีบรัม (Cerebrum) หรือ สมอง

ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (มปป.-a ออนไลน์) ได้เสนอหลักการทำงานของสมอง (BBL Key Principles) ไว้ดังนี้

1. สมองต้องการทั้งอาหารกายและอาหารใจในการเจริญเติบโต การเรียนรู้ การทำงานและการแก้ปัญหา
2. สมองเรียนรู้จากการสัมผัสตรงทางตา หู จมูก ลิ้น กายสัมผัส และใจเรียนรู้ด้วยความเข้าใจมากกว่าท่องจำ
3. สมองเรียนรู้และจดจำได้ดีเมื่อสมอง Limbic system เปิด
4. สมองมีวงจรหลักสำหรับการเรียนรู้ 2 วงจร คือ แบบตั้งใจเมื่อถูกบังคับและไม่ตั้งใจ
5. สมองเรียนรู้จากของจริงไปหาสัญลักษณ์และเรียนรู้จากงายไปหายาก
6. สมองเรียนรู้และจดจำผ่านการลงมือปฏิบัติจริง Active learning แล้วฝึกฝนจน เกิดทักษะ ความเชี่ยวชาญและค้นพบตนเอง ความถนัด ความสนใจและความสามารถ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550) (อ้างอิงถึงใน นิราศ จันทจรจร (2553, pp. 339-341)) ได้ เสนอกรอบการจัดการกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูวางแผนในการสนทนากับนักเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจในสิ่งที่เรียน และสามารถเชื่อมโยงไปสู่เรื่องที่จะเรียนได้
2. ชี้นตกลงขั้นตอนการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนตกลงร่วมกันว่านักเรียน จะต้องทำกิจกรรมใดบ้าง อย่างไร และจะมีวิธีวัดและประเมินผลอย่างไร
3. ชี้นเสนอความรู้ใหม่เป็นขั้นที่ครูจะต้องเชื่อมโยงประสบการณ์การต่าง ๆ มาสร้าง ความรู้ใหม่ คือ การสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ นักเรียน จนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน
4. ชี้นฝึกทักษะ เป็นขั้นที่นักเรียนเข้ากลุ่มแล้วร่วมมือกันเรียนรู้ และสร้างผลงานในขั้นนี้คำว่า ฝึกทักษะ หมายถึง การวิจัย การฝึกปฏิบัติการทดลอง การสังเกตจากบรรยากาศแหล่ง เรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบฝึกการวาดภาพ และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ ผลงานออกมา (ผลงานควรชัดเจน น่าสนใจ ไม่ใช่ใส่กระดาษ A4 หรือกระดาษแผ่นเล็ก ๆ แต่ควรเป็น กระดาษขนาดใหญ่ เช่นกระดาษปรีฟ ใช้ นำเสนออาจเป็นการเขียนธรรมดาหรือแผนผังความคิด)

5. ชั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นที่ตัวแทนแต่ละกลุ่มที่ได้จากการจับสลาก ออกมา เสนอผลงาน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

6. ชั้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้แล้วให้นักเรียนทำใบ งานเป็นรายบุคคล แล้วเปลี่ยนกันตรวจโดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย แล้วให้นักเรียนแต่ละคน ปรับปรุงผลงานตนเอง ให้ถูกต้องครูรับทราบแล้วเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมงานของตนเอง

7. ชั้นกิจกรรมเกม เป็นขั้นที่ครูจัดทำข้อสอบมาให้ให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคลโดยไม่ ซักถามกัน ส่งเป็นกลุ่มแล้วเปลี่ยนกันตรวจเป็นกลุ่ม โดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแล้วให้แต่ละกลุ่ม หาค่าคะแนนเฉลี่ย บอกครูบันทึกไว้แล้วประกาศผลเกม กลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดเป็นกลุ่ม ชนะเลิศ

การจัดกิจกรรมทั้ง 7 ขั้นตอนนี้ เป็นกิจกรรมประสมประสานระหว่างการใช้ขั้นตอนการกลุ่ม แผนผังความคิด ใบงาน และเกม เป็นหลักการที่มุ่งให้นักเรียนได้ลงมือทำเองได้ฝึกฝนซ้ำในเรื่องเดิม ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และจดจำได้แม่นยำ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการการจัดการเรียนรู้ที่เน้น นักเรียนเป็นสำคัญ และยังสอดคล้องกับหลักการเรียนของ BBL (Brain Based Learning) คือการ เรียนเรื่องเดิมโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้แม่นยำ และจำได้นาน

6. กระบวนการค้นพบนวัตกรรม

การออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) เรื่องการปลูกผักสวนครัว แบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนโดยนำวงจรควบคุมคุณภาพการทำงาน PDCA ของเดมมิง (Demming) เข้ามาใช้ใน การทำงานและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) การวางแผนการปฏิบัติงานสอน (Planning-P) หมายถึง การศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการศึกษา การกำหนดวัตถุประสงค์ หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กำหนดการสอน แนวทางการ ดำเนินงาน ออกแบบการสอน ผลิตสื่อ กำหนดวิธีการวัดผลและประเมินผล เพื่อให้การปฏิบัติงานสอนเป็นไป ตามเป้าหมายที่กำหนด

2) การดำเนินการตามแผน (Doing -D) หมายถึง การปฏิบัติการสอนตามแผนการ จัดการเรียนรู้ โดยส่งเสริม สนับสนุน จัดสิ่งอำนวยความสะดวก สนับสนุนทรัพยากรแก่ผู้เรียน กำกับติดตาม ควบคุมดูแลการเรียนของนักเรียนให้การเรียนการสอนเกิดความร่วมมือ และบรรลุวัตถุประสงค์หรือผลการ เรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

3) การตรวจสอบประเมินผล (Checking-C) หมายถึง การ ติดตามการดำเนินงาน ตามแผนงาน จัดทำ และจัดทำเครื่องมือ สื่อการวัดผลประเมินผลการเรียน เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมาย นำข้อมูลสารสนเทศไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) นำผลการประเมินมาปรับปรุงงาน (Action - A) หมายถึง การแก้ไข ปรับปรุงงาน ประเมินผลงาน และการรายงานผลการปฏิบัติงานให้ผู้บริหารได้รับทราบความเคลื่อนไหวและความคืบหน้า อย่างสม่ำเสมอ เพื่อวางแผนในปีการศึกษาต่อไป

การเรียนการสอน 5 ขั้นตอน Active Learning

การเรียนการสอน 5 ขั้นตอน Active Learning เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ หรือที่กระทรวงศึกษาธิการเรียกว่า GPAS 5 Steps ประกอบไปด้วย

1. การรวบรวมและเลือกข้อมูล (Gathering)
2. การประมวลผลข้อมูล จัดระเบียบความรู้ คติวิเคราะห์ (Processing)
3. ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้ (Applying 1 - Applying and Constructing Knowledge)
4. ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying 2 - Applying Communication Skill)
5. ประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า ต่อยอดความรู้ (Self-regulating)

โดย GPAS 5 Steps หรือ 5 ขั้นตอน Active Learning นี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง นำไปใช้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อตอกผลึกความรู้ และสะท้อนออกมาในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย โดยผู้เรียนเองมีบทบาทหลักตลอดกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการสอน 5 ขั้นตอน แบบ Brain-based Learning (BBL)

1. ขั้นอุ่นเครื่อง (Warm-up) สร้างความตื่นตัวโดยเลือกใช้กิจกรรมต่อไปนี้ ได้แก่ ยืดเส้นยืดสาย (stretching) เคลื่อนไหว (movement) ร้องเพลง เล่นเกม กิจกรรมฝึกสติ (mindfulness) กิจกรรมเหล่านี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า กิจกรรมพักสมอง (brain break) ควรทดลองใช้หลาย ๆ แบบแล้วดูว่าเด็กตอบสนองอย่างไร ครูจะเริ่มสรุปได้ว่าอุ่นเครื่องแบบไหนช่วยให้สมองพร้อมต่อการเรียนรู้มากที่สุด

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) กระตุ้นความสนใจใคร่รู้ของนักเรียน ด้วยสื่อที่แปลกใหม่ สถานการณ์ชวนคิด ปัญหาที่ นักเรียนสนใจ นิทาน ข่าว เรื่องราวใกล้ตัว สิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและมีความหมายสำหรับนักเรียน ให้เขาได้ สังเกต คิดเชื่อมโยง แลกเปลี่ยนกับครูและเพื่อน ในบรรยากาศที่ตื่นตัว ทำทายและสนุก เพลิดเพลิน โดยครูไม่ เป็นผู้บรรยายฝ่ายเดียว แต่นำเสนอสถานการณ์ที่ดึงนักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการคิดด้วยกัน จนผู้เรียนเริ่ม เกิดความเข้าใจแบบคร่าว ๆ

3. ขั้นลงมือเรียนรู้และฝึกฝน (Learn-Practice) ใช้กิจกรรมกลุ่มย่อย และรายบุคคล ให้นักเรียนทุกคนได้ปฏิสัมพันธ์กับสื่อการเรียนรู้ ไม่เพียง แคล้งมือทำแต่คิดไปด้วย เมื่อนักเรียนเริ่มเข้าใจแล้ว ให้ฝึกเรื่องนั้นเพิ่มเติมซ้ำ ๆ ในหลายแง่มุมจนเกิดความ เข้าใจที่ลึกซึ้งและทำได้ชำนาญ

4. ขั้นสรุปความรู้ (Summary) สรุปความคิดรวบยอดของบทเรียน ให้ชัดเจน เป็นระบบ โดยอาจใช้แผนผัง ตาราง ชาร์ต ความรู้ หรือเครื่องมือช่วยคิด (graphic organizer) โดยให้นักเรียนได้ร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ และแก้ไข ความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นระหว่างที่เรียนรู้ด้วยตัวเอง ครูสามารถใช้ขั้นตอนนี้ในการประเมินผลการเรียนรู้ ของนักเรียนได้ตามตัวชี้วัด

5. ชั้นประยุกต์ใช้ (Apply) นักเรียนใช้ทักษะและความรู้ที่เกิดขึ้นจากบทเรียนนั้น ไปแก้ปัญหาที่ไม่คุ้นเคย ในบริบทใหม่ ด้วยทัศนคติที่กระตือรือร้น ยืดหยุ่น สร้างสรรค์ พร้อมทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ นักเรียนอาจจะสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นเล็กๆ หรือทำโครงการ (project) ที่มีขอบเขตใหญ่ขึ้น บูรณาการหลายวิชาเข้าด้วยกันก็ได้

8. กระบวนการจัดการเรียนรู้/จัดกิจกรรม/นำองค์ความรู้ไปใช้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ มาวิเคราะห์เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาการจัดการเรียนการสอน สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. สร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ส่วนเกษตรสำหรับปลูกผักสวนครัว

2. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ตามแบบ ActiveLearning ร่วมกับ Brain-based Learning (BBL) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

- ชี้นำเข้าสู่บทเรียน / ชี้นำอุปกรณ์
- ขั้นการสร้างประสบการณ์
- ขั้นการแบ่งปันความรู้ / ขั้นลงมือเรียนรู้และฝึกฝน
- ขั้นการทบทวนความรู้ / การสรุปความรู้
- ขั้นการนำไปใช้ / ชั้นประยุกต์ใช้

3. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย

9. ผลการใช้นวัตกรรม/องค์ความรู้สำคัญ

1. การจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ตามแบบ ActiveLearning ร่วมกับ Brain-based Learning (BBL) สามารถทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้น

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ และทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับรายวิชาการงานอาชีพ

10. จุดเด่นของนวัตกรรม/องค์ความรู้สำคัญ

การจัดการเรียนรู้แบบ ActiveLearning ร่วมกับ Brain-based Learning (BBL) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยการผสมผสานกิจกรรมต่างๆอย่างหลากหลาย ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ ได้พัฒนาทักษะหลายด้านไปในเวลาเดียวกัน

11. ปัจจัยความสำเร็จ

- การสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษาที่ในการจัดสรรงบประมาณ นิเทศ ติดตาม ให้คำแนะนำในการดำเนินการจนสำเร็จ
- ความร่วมมือจากคณะครูในการ PLC แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อวางแผนการดำเนินกิจกรรม ให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมจนสามารถดำเนินงานได้สำเร็จลุล่วง
- ความร่วมมือจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในการเรียนรู้ ทำความเข้าใจในบทเรียน มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้เพื่อนำผลไปใช้ในการปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรม

12. บริบทการนำนวัตกรรมไปใช้

ครูผู้สอนการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จัดการเรียนการสอนเรื่องการปลูกผักสวนครัวแบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทโรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ

13. การต่อยอดเชื่อมโยงและบูรณาการการนำองค์ความรู้ไปใช้

- 1) การนำไปใช้ในการบูรณาการจัดการเรียนการสอนในหน่วยการเรียนรู้และรายวิชาอื่นๆ
- 2) การพัฒนากิจกรรมที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนสนุกสนานได้มากขึ้น

14. สรุปรายละเอียดความชัดเจน ความสมบูรณ์ขององค์ความรู้

นวัตกรรมเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) เรื่องการปลูกผักสวนครัวแบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นนวัตกรรมที่คิดค้นขึ้นมาใหม่มีความน่าสนใจโดยศึกษาจากแนวคิดเรื่องการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) เพื่อแก้ปัญหาคือ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ 2) ไม่เห็นความสำคัญอาชีพในชุมชน 3) นำความรู้มาใช้ในชีวิตประจำวันไม่ได้ และ 4) ไม่กระตือรือร้นในการเรียนรู้แบบเดิม 5) ขาดทักษะชีวิต ทำให้ครูผู้สอนคิดนวัตกรรมขึ้นมาซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประโยชน์

15. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์

จากการใช้วัตกรรมการพัฒนาความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) เรื่องการปลูกผักสวนครัว แบบผสมผสานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง วิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลของการใช้วัตกรรมการ คือ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นโดยเปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
- 2) นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน เพราะ เป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีเกมการแข่งขันให้นักเรียนได้ฝึกทบทวนความรู้เพิลิตเพิลินมีการจัดทำชิ้นงาน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนโดยการทำสวนผักพอเพียง

16. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

- 1) ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัย น่าสนใจ เช่น ใช้เกม/กิจกรรมสนุกสนานต่างๆ จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในรายวิชาการงานอาชีพเพิ่มมากขึ้น กระตือรือร้นในการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับรายวิชาการงานอาชีพ
- 2) การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติจริงจะทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำบทเรียนได้และสามารถนำบทเรียนที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 3) การให้นักเรียนเริ่มต้นเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัว เรียนรู้ตามความสนใจทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันได้
- 4) การส่งเสริมจากผู้บริหารและคณะครูผู้สอนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนับสนุนการทำกิจกรรมต่างๆ ทำให้สามารถพัฒนา ปรับปรุงนวัตกรรมและวิธีในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลยิ่งขึ้น

17. รางวัลที่ได้รับ/ผลงานที่ควรยกย่อง