



รายงานนวัตกรรม

พัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ

5W1H

โดยการสร้างผังงาน(FLOWCHART)

ด้วย CANVA



นางสาวจิราพร บุญกระจ่าย
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบเสนอผลงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับมัธยมศึกษา ของนางสาวจิราพร บุญกระจาย ตำแหน่งครูอัตราจ้าง โรงเรียนบ้านหนองฮาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ชื่อผลงานที่นำเสนอ คือ พัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นายถาวร บุญกระจาย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองฮาง ที่ให้คำปรึกษา แนะนำการดำเนินงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

นางสาวจิราพร บุญกระจาย
ครูโรงเรียนบ้านหนองฮาง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนนำ	
คำนำ	
สารบัญ	
ส่วนเนื้อหา	
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความสำคัญของนวัตกรรม	๓
วัตถุประสงค์	๓
กลุ่มเป้าหมาย	๔
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม	๔
ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม	๘
ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม	๑๐
ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๑๑
แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้	๑๒
บรรณานุกรม	๑๒
ภาคผนวก	๑๓

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑. **ชื่อนวัตกรรม** พัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva

ระดับชั้น มัธยมศึกษา **กลุ่มสาระ** วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๒. **ผู้รับผิดชอบ** นางสาวจิราพร บุญกระจาย ตำแหน่งครูอัตราจ้าง โรงเรียนบ้านบ้านหนองฮาง สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๓. ความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้ทุกมิติทุกความรู้ทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างเป็นองค์รวม ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความเกี่ยวข้องกับ ๓ องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้คือ เป้าหมายการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้โดย เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กำหนดให้มีความครอบคลุม ทั้งความรู้ทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการพัฒนา การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายจึงจำเป็นต้องมีความเชื่อ แนวคิดหรือทฤษฎี การเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อใช้เป็นกรอบทิศทางการออกแบบ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ และการประเมินเพื่อสรุปความสามารถของผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีบทบาทหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุนให้ โรงเรียนในสังกัดสามารถจัดการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพโดยใช้แนวคิดหรือรูปแบบที่หลากหลายสอดคล้องกับบริบทและสภาพปัญหาความต้องการของแต่ละพื้นที่ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กทุกคนได้รับการพัฒนาที่สมดุล รอบด้านเต็มตามศักยภาพ และมีมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เพื่อพัฒนาโรงเรียนต้นแบบให้เป็นแหล่งเรียนรู้แหล่งฝึกอบรมด้านการจัดการศึกษาปฐมวัยตามแนวคิดต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับของชุมชนและสังคม ดังนั้น เพื่อให้งานวิชาการด้านการพัฒนา คุณภาพเด็กปฐมวัยอยู่บนฐานของการศึกษาวิจัย โดยหน่วยงานที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ด้านการศึกษา เป็นที่ยอมรับของสังคม ในกรณีนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้ กำหนดโครงการพัฒนาโรงเรียนต้นแบบการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกในโรงเรียนคุณภาพระดับประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานขึ้น เพื่อตอบสนองต่อการปฏิรูป การศึกษาที่มุ่งผลด้านการปฏิรูปผู้เรียนและการยกระดับคุณภาพการศึกษา

โรงเรียนบ้านหนองฮางเป็นโรงเรียนขยายโอกาสขนาดกลาง และเป็นโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล เปิดทำการสอน ๓ ระดับ คือ ระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น ได้ออกแบบ วางแผน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็ก

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva เพื่อต้องการพัฒนาเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา อย่างเป็นองค์รวม สมดุลครบทุกด้าน ผ่านการคิดวิเคราะห์ อย่างมีความหมาย และเพื่อให้ไปสู่เป้าหมายเกิดความสำเร็จนั้น ข้าพเจา ขอนำเสนอการใช้นวัตกรรม พัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีส่วนร่วม ในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ทั้งด้านร่างกาย(Physically Active) การคิดและสติปัญญา (Intellectually Active) อารมณ์ จิตใจ (Emotionally Active) และทางสังคม (Socially Active) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุม เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิตและสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง อย่างถูกต้อง

๓.๑ หลักการ

หลักการของการพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva ข้าพเจ้านำหลักสูตรการศึกษา ซึ่งแนวคิดหลักสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก โดยถือว่าการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหของเด็ก การใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อความถูกต้องแม่นยำสามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง โดยครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าสังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน โดยข้าพเจ้าจัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายอยู่ในวิถีชีวิตเด็ก สอดคล้องกับบริบท สังคม และวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และการมีวินัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๔. วัตถุประสงค์

๔.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva

๔.๒ เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๕. กลุ่มเป้าหมาย

๕.๑ เชิงปริมาณ

๕.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๙๐ ได้รับการพัฒนาทักษะจากการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva

๕.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ให้มีตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๕.๒ เชิงคุณภาพ

๕.๒.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva

๕.๒.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านหนองฮาง สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยใช้ทักษะจากการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva

๖. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

๖.๑ แนวคิด

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว(Active) ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองโดยความตื่นตัวนี้ควรไปไปทั้งทางร่างกาย (Physically Active)ทางการคิดและสติปัญญา(Intellectually Active)ทางอารมณ์จิตใจ (Emotionally Active) และทางสังคม (Socially Active) การเรียนรู้ที่มีความตื่นตัวทั้ง ๔ ด้าน ดังกล่าว จะส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดี ดังนั้น กลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ก็คือ การจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง อย่างตื่นตัว ทั้งทางกาย ทางสติปัญญา สังคม อารมณ์จิตใจ โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๖๓, หน้า ๒๑ - ๒๕)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้เด็กปฐมวัยลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองผ่านการไตร่ตรองจากกระบวนการสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ที่เชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์เดิม เด็กได้เผชิญกับสถานการณ์และหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้เด็กได้นำความรู้ที่ได้รับมาสร้างเป็นความรู้ใหม่โดยครูจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อและอำนวยความสะดวกให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย หากเด็กพบปัญหาที่แก้ไขไม่ได้ ครูจะเป็นผู้ช่วยในการค้นหาคำตอบด้วยการปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและใช้ภาษาสร้างสรรค์ ให้เด็กได้สืบเสาะหาคำตอบด้วยตนเอง ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ให้เรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง ๕ การแก้ปัญหาจากการคิด การสื่อความหมายด้วยคำศัพท์คำพูดเพื่อริเริ่มกิจกรรมใหม่ๆ โดยครูจะลดบทบาทของตนเอง เป็นเพียงผู้สนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๕, หน้า ๒)

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความตื่นตัวทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ สังคม ซึ่งความตื่นตัวทั้ง ๔ ด้านนี้ เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ส่งผลให้สิ่งที่เรียนมีความหมายต่อตัวผู้เรียนและส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน ทั้งนี้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้ครบคลุมทั้ง ๔ ด้าน เป็นเรื่องที่ดีและเป็นไปได้ เพียงแต่สัดส่วนของการมีส่วนร่วมใน ๔ ด้าน อาจไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนและตัวผู้เรียน โดยหลักทั่วไปก็คือ ครูควรถูกกำหนดกิจกรรมหลักก่อน แล้วจึงออกแบบกิจกรรมด้านอื่นๆ ที่จะสามารถส่งเสริมด้านการเรียนรู้หลักให้ดีขึ้น โดยพิจารณาองค์ประกอบด้านตัวผู้เรียนและเรื่องที่เรียนประกอบ เช่น ถ้าผู้เรียนมีความสนใจในเรื่องที่เรียน มีสมาธิในเรื่องที่เรียน กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย อารมณ์จิตใจ ความรู้สึกก็จะมีส่วนน้อยลง หลักสำคัญสำหรับครูก็คือ พยายามคิดและทำให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะคิดได้และทำได้ ประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ได้รับจากการสอนจะเป็นบทเรียนให้ครูคิดและทำได้ดีมากขึ้นไปตามลำดับ

๖.๒ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีนักวิชาการได้ให้ความหมายในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในหลายลักษณะ ดังนี้

Hohmann and Weikart (๑๙๙๕) ให้ความหมายการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ หมายถึง การเรียนรู้ซึ่งเด็กได้จัดกระทำกับวัตถุมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลความคิดและเหตุการณ์สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

Fedler and Brent (๑๙๙๖) กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำ ซึ่ง “ความรู้” ความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังอย่างเดียว จัดกิจกรรมให้เด็กได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบและการคิดวิเคราะห์ อีกทั้งให้เด็กได้กระบวนกรคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า

Shenker, Goss and Bernstein (๑๙๙๖) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทบาทการเรียนรู้ของตนเองมากกว่าการรับความรู้หรือทักษะใหม่ๆ จากผู้สอนที่เป็นเพียงผู้รับฝ่ายเดียวซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณค่า น่าตื่นเต้น สนุกสนาน สอดคล้องกับความรู้ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

Siberman (1996) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ มีการพูดคุยกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและยังเป็นการร่วมมือกันและมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอน

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนผู้ สอน ดังนี้ (นนทลี พรธำดำวิทย์ ๒๕๖๑; ศักดา ไชกิจปัญญา, ๒๕๔๘)

๑) เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน กล่าวคือการจัดการเรียนรู้แบบ (Active Learning) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงกับการแก้ปัญหาตามสภาพจริง ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจอยากเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานสามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงคือ วิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินผล ผู้เรียนได้กำหนดแนวคิด การวางแผน การยอมรับ การประเมินผล และการนำเสนองานเกิดการวางแผนเป็นทีม ตลอดจนสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ผู้เรียนมีทัศนคติ อยากรู้ อยากเรียน เช่น กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

๒) เกิดประโยชน์ต่อผู้สอน กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้แบบ (Active Learning) สามารถนำเนื้อหาเรียนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง ผู้สอนสามารถรับรู้ถึงความเข้าใจของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๒, หน้า ๔) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher -Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถามอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการ สร้างความรู้

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร (๒๕๖๔, หน้า ๑๒) Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต หลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม อภิปรายร่วมกัน ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๕, หน้า ๓) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ด้วยการปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลาย ส่งเสริมให้เด็กคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ จนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีการดำเนินกิจกรรมตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในกระบวนการ เรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา ซึ่ง แตกต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการฟังและจดจำ

Bonwell & Eison (1991) อธิบายว่า Active Learning เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ มากกว่าการนั่งฟังเฉย ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Zep Quiz ที่ใช้เกม และแบบทดสอบเชิงโต้ตอบเป็นสื่อกระตุ้นการเรียนรู้

Jean Piaget (๑๙๘๐) เน้นว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างโครงสร้างความรู้ของตนเองผ่านกระบวนการลองผิดลองถูก

Lev Vygotsky (๑๙๗๘) กล่าวถึงแนวคิด Zone of Proximal Development (ZPD) ซึ่งหมายถึงช่วงของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ดีขึ้นเมื่อได้รับการช่วยเหลือจากผู้ที่มีความสามารถสูงกว่า

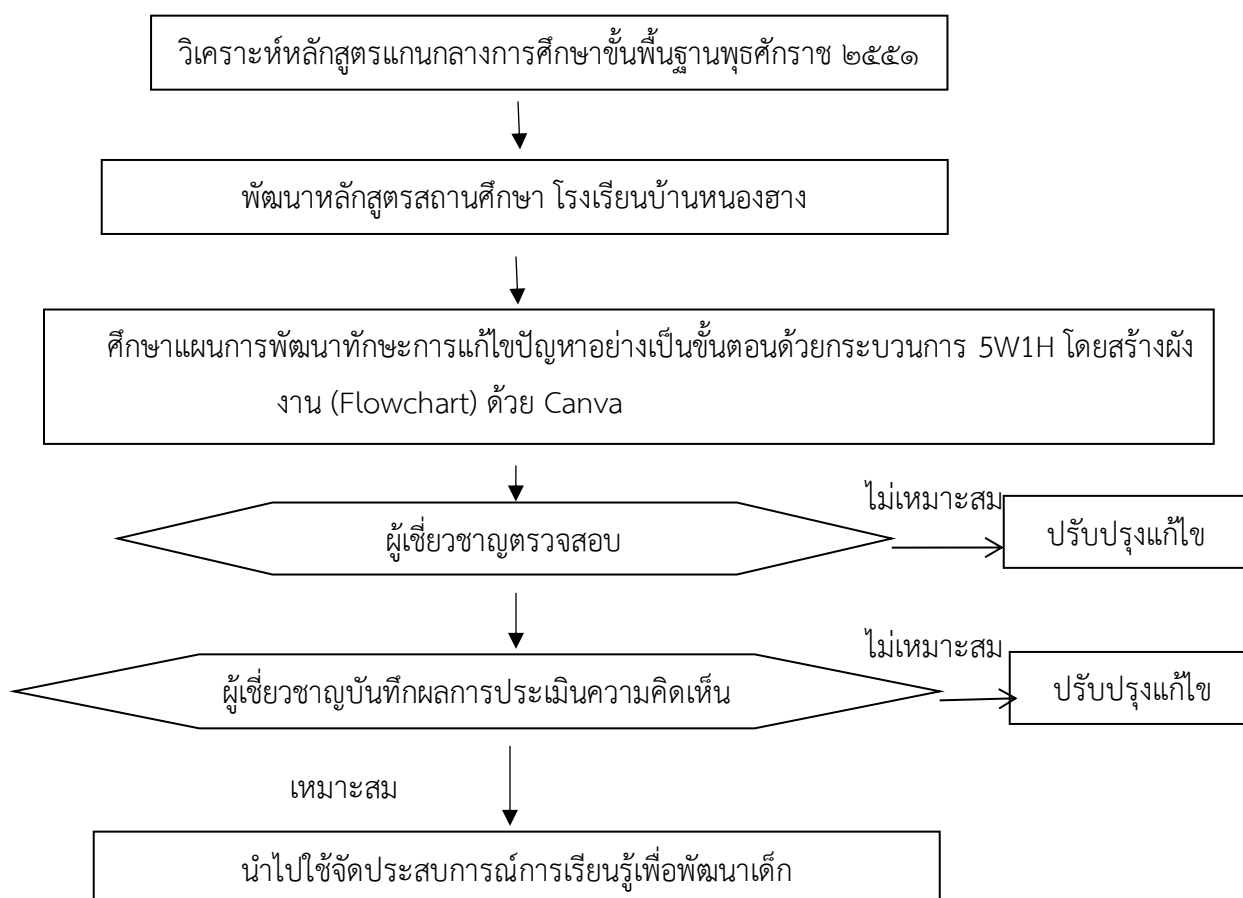
Zep Quiz ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทดลองใช้ความรู้ แก้ไขข้อผิดพลาด และพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับทศนิยมผ่านกิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของแต่ละบุคคล

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกม (Gamification in Learning) – Malone & Lepper Malone & Lepper (๑๙๘๗) ระบุว่า การใช้เกมช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ความท้าทาย การควบคุมตนเอง และการให้รางวัล Zep Quiz นำแนวคิดนี้มาใช้โดยสร้างแบบทดสอบเชิงเกม

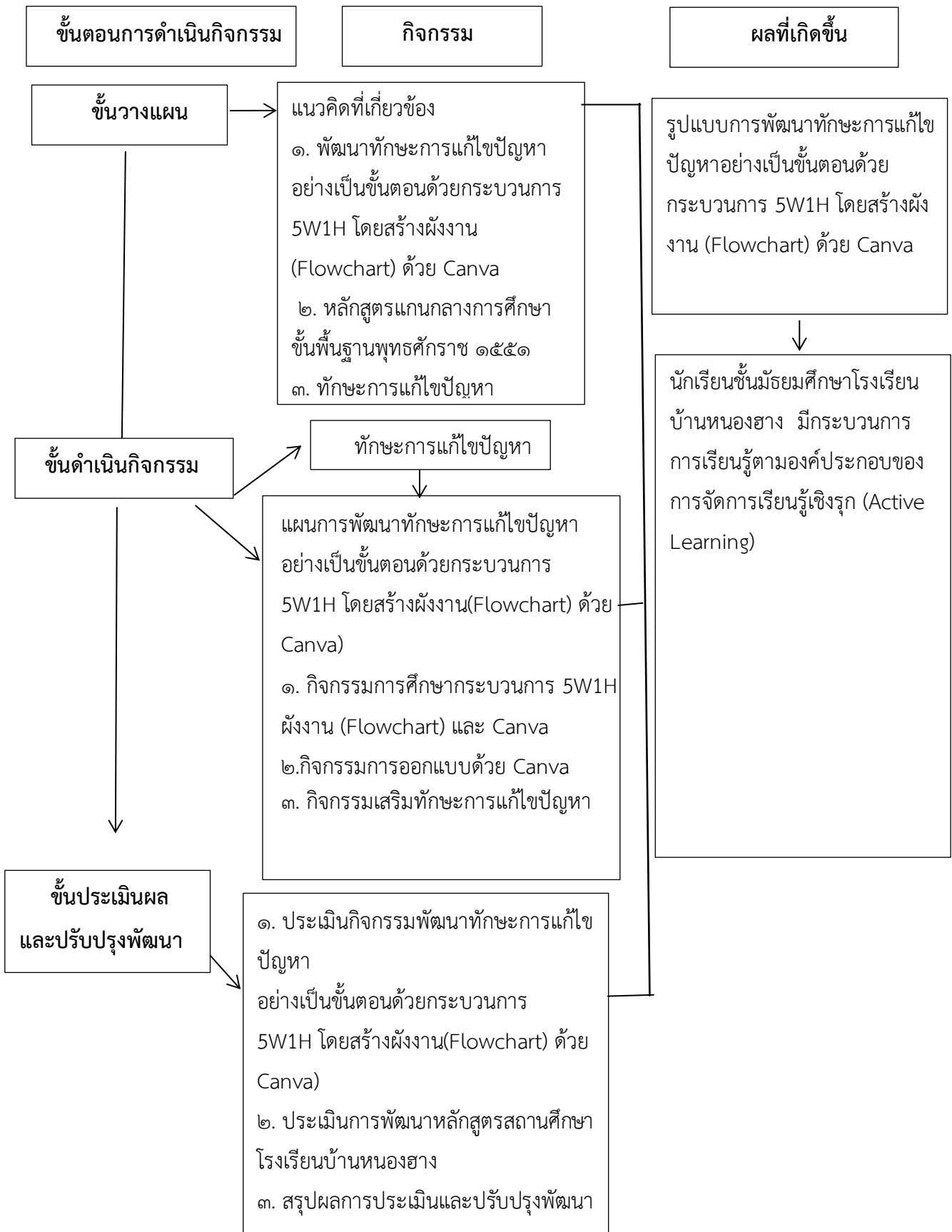
๗. ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

ในการออกแบบนวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้กิจกรรม Active Learning ข้าพเจ้านำมาออกแบบให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา กับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีละประจำวันและกิจกรรมหลัก เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีกระบวนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

๗.๑ การสร้างและพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑



๗.๒ การออกแบบนวัตกรรม พัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva



๘. ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม

แนวทางการจัดการพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva โรงเรียน บ้านหนองฮาง ได้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ได้หลากหลายตามบริบทของเด็กและสถานศึกษา โดยมีการดำเนินกิจกรรมตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ข้าพเจ้าจัดการพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva มีดังนี้

๑. กิจกรรมการศึกษากระบวนการ CO-5STEPS ผังงาน (Flowchart) และ Canva
๒. กิจกรรมการออกแบบด้วย Canva
๓. กิจกรรมเสริมทักษะการแก้ไขปัญหา

กิจกรรม	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม
<p>กิจกรรมการศึกษากระบวนการ 5W1H ผังงาน (Flowchart) และ Canva</p> <p>เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้ทำความรู้จักเกี่ยวกับกระบวนการการแก้ไขปัญหา 5W1H ผังงาน (flowchart) และ canva เบื้องต้นก่อนด้วยสื่อสไลด์ มีการถามตอบ ทดสอบและทดลองใช้ canva</p>	<p>๑. ครูอธิบายคร่าวๆเกี่ยวกับกระบวนการ 5W1H canva และ ผังงาน(flowchart) พร้อมทั้งให้เด็กได้ศึกษาเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนดมีการถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิด</p> <p>๒.แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ให้เด็กทดลองใช้ canva หลังจากเสร็จกิจกรรมให้เด็กทำแบบทดสอบท้ายคาบเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของเด็กด้วยระบบออนไลน์ ด้วย (Quiz Maker)</p>
<p>กิจกรรมการออกแบบด้วย Canva</p> <p>เป็นกิจกรรมที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการนำเสนอ canva เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างสื่อได้หลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Poster, Card, Resume, Certificate, Infographic เป็นต้น ซึ่ง Canva นั้นจะมี Template หรือรูปแบบสำเร็จ รวมถึงขนาดมาตรฐานให้เลือกหรือ ผู้ใช้</p>	<p>๑.ครูอธิบายวิธีใช้ องค์ประกอบ ของ canva พร้อมทั้งให้นักเรียนได้ลงมือทำตาม</p> <p>๒.ครูให้นักเรียนทดลองใช้ด้วยตนเองพร้อมกับให้คำแนะนำกับนักเรียน</p> <p>๓.ครูให้นักเรียนออกแบบงานตนเองใน canva ตามหัวข้อที่กำหนด</p>

สามารถกำหนดขนาดหรือออกแบบสื่อเองจากหน้ากระดาษที่วางเปล่าเองได้	๔.หลักจากเสร็จกิจกรรมครูมีแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียน โดยสร้างแบบทดสอบจาก Quiz Maker
<p>กิจกรรมเสริมทักษะการแก้ไขปัญหา</p> <p>ทักษะการแก้ปัญหาเป็นหนึ่งในทักษะส่วนบุคคลที่มีความสำคัญในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถทำความเข้าใจปัญหา คิดวิเคราะห์หรืออย่างเป็นระบบขั้นตอน และนำไปสู่แนวทางแก้ไขปัญหานั้น ทักษะนี้มีความจำเป็นต่อทุกช่วงวัยของชีวิต ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยที่เติบโตเป็นผู้ใหญ่</p>	<p>๑.ครูอธิบายหลักการแก้ปัญหา และยกตัวอย่างให้เด็กได้เห็นภาพ</p> <p>๒.ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการถาม-ตอบเพื่อเสริมความเข้าใจให้กับเด็ก</p> <p>๓.ให้เด็กลองแก้ปัญหาด้วยตนเอง เริ่มจากปัญหาที่ง่ายไปหาปัญหาที่ยากที่สุด</p> <p>๔.ครูประเมินความเข้าใจของเด็กจากแบบทดสอบ เพื่อประเมินและพัฒนาต่อไป</p>

๙. ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

- ๙.๑.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๙๐ ได้รับการพัฒนาทักษะจากการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva
- ๙.๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ให้มีตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ๙.๑.๓ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva
- ๙.๑.๔ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านหนองฮาง สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยใช้ทักษะจากการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva

๑๐. แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำการพัฒนาทักษะจากการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนด้วยกระบวนการ 5W1H โดยสร้างผังงาน (Flowchart) ด้วย Canva ไปใช้นั้น ต้องคำนึงถึง ดังนี้

- ๑) ต้องตระหนักถึงและเห็นความสอดคล้องของผลงานเมื่อนำไปใช้ประโยชน์
- ๒) ควรที่จะกำหนดวัตถุประสงค์ที่เป็นรูปธรรมให้ชัดเจนว่าจะต้องนำไปใช้ประโยชน์ในด้านใด ด้านหนึ่งได้บ้างหรือควรกำหนดประเด็นที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในอนาคตและต้องเป็นประเด็นที่สังคมให้ความสนใจ ขณะนั้น
- ๓) ควรเชิญผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานตั้งแต่เริ่มต้นระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก
- ๔) เมื่อดำเนินการเสร็จสมบูรณ์ควรร่วมกันเสนอแนะแนวทางและวิพากษ์การดำเนินกิจกรรม ด้วยเหตุและผลพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ

๑๑. บรรณานุกรม

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา. (๒๕๖๕). **แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ISBN (e-book). สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๑).

คู่มือหลักสูตรการศึกษาพุทธศักราช ๒๕๖๐ สำหรับเด็กอายุ ๓-๖ ปี. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย จำกัด. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐).

หลักสูตรการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๐. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ (๑๕๖๓) **การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุก.** นนทบุรี: บริษัท ๒๑ เซ็นจูรี จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

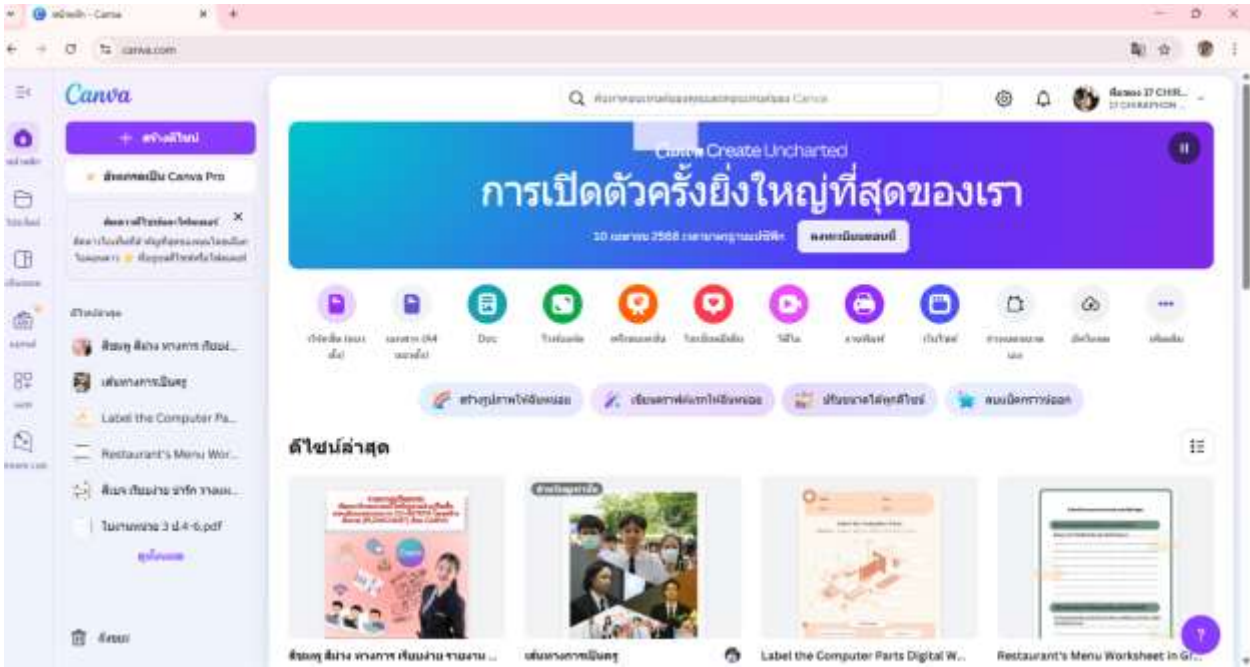
ชยุตม์ อิทธิพิทธ์. (2563). การออกแบบการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนากร วัฒนานุรักษ์. (2565). การใช้เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับ ประถมศึกษา. วารสารวิชาการศึกษาคณิตศาสตร์, 15(2), 45-60.

บุญเลิศ อนุวัฒน์. (2564). แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของ นักเรียน ในศตวรรษที่ 21. วารสารเทคโนโลยีการศึกษา, 10(1), 80-95.

๑๒. ภาคผนวก

5WIH





เลขที่ Ub1TCoeweb/edtw



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสาวจิราพร บุญกระจาย
 โรงเรียนบ้านหนองเสา
 เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง
 การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.๑-ม.๓

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
“วิชาการเลิศล้ำ นำเทคโนโลยีพัฒนา สร้างคุณค่าวัฒนธรรม ก้าวล้ำสู่นาคต”
 ระหว่างวันที่ ๑๒-๑๓ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗
ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป



(นายวรวัทย์ โสภานันท์)
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



เลขที่ Ub1TCoeweb/edtw



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสาวจิราพร บุญกระจาย
 โรงเรียนบ้านหนองเสา
 เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญเงิน
 การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ม.๑-ม.๓

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
“วิชาการเลิศล้ำ นำเทคโนโลยีพัฒนา สร้างคุณค่าวัฒนธรรม ก้าวล้ำสู่นาคต”
 ระหว่างวันที่ ๑๒-๑๓ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗
ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป



(นายวรวัทย์ โสภานันท์)
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑





5104.1-109-6707-07311



สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้แก่

นางสาวจิราพร บุญกระจาย

เพื่อแสดงว่าเข้าร่วมกิจกรรม
การประชุมทางวิชาการของคุรุสภา ประจำปี พ.ศ. 2567
เรื่อง "The Future of Thai Education : การศึกษาไทยในอนาคต"
EP. 7 องค์ความรู้ ด้านการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพการศึกษา (Research for Educational Improvement)
เรื่อง "รูปแบบการพัฒนาครูในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามมาตรฐาน CEFR
โดยใช้สื่อดิจิทัลบูรณาการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ"
วันจันทร์ที่ 9 กันยายน 2567

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมลวรรณ วีระธรรมโม)
เลขาธิการคุรุสภา

5104.1-109-6708-06337



สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้แก่

นางสาวจิราพร บุญกระจาย

เพื่อแสดงว่าเข้าร่วมกิจกรรม
การประชุมทางวิชาการของคุรุสภา ประจำปี พ.ศ. 2567
เรื่อง "The Future of Thai Education : การศึกษาไทยในอนาคต"
EP. 8 องค์ความรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ (Learning Management)
เรื่อง "การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ กับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
บูรณาการแหล่งเรียนรู้ฐานชุมชน"
วันพุธที่ 11 กันยายน 2567

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมลวรรณ วีระธรรมโม)
เลขาธิการคุรุสภา







โรงเรียนบ้านหนองฮาง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชธานี
เขต 1