



รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบกระบวนการ Active Learning

ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H

ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี

จัดทำโดย

นางสาวญาดา วงศ์แสง

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามั่ง)

อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามั่ง)

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ที่ พิเศษ/๒๕๖๙

วันที่

เรื่อง รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

เรียน

ผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามั่ง)

ตามที่โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามั่ง) ได้มอบหมายให้บุคลากรโรงเรียนจัดทำ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้าง อัตลักษณ์อุบลราชธานีขึ้น ข้าพเจ้า นางสาวญาดา วงศ์แสง ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้ ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบ กระบวนการ Active Learning ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรม ท้องถิ่นอุบลราชธานี

บัดนี้ ข้าพเจ้า ได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว จึงขอ นำส่งเอกสารรายงานนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยมี รายละเอียดตามเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวญาดา วงศ์แสง)

ตำแหน่ง ครู

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ความเห็นผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....

ลงชื่อ ผู้รับรายงาน

(นายเอกราช ทองรอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามั่ง)

คำนำ

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามั่ง) ได้จัดทำวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบกระบวนการ Active Learning ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่น อุบลราชธานี เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย พัฒนาทักษะกระบวนการทางภาษาไทยของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความชื่นชมและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์อุบลราชธานี และมีทักษะด้านความร่วมมือโดยมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญและคณะทำงานทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำนวัตกรรมเล่มนี้ให้สำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบกระบวนการ Active Learning ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่น อุบลราชธานี เล่มนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับสถานศึกษาหรือครูผู้สนใจที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความชื่นชมและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์อุบลราชธานี

นางสาวญาดา วงศ์แสง

ตำแหน่ง ครู

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1. ชื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	1
2. ชื่อผู้จัดทำ	1
3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม	1
4. ที่มาและความสำคัญ	1
5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	2
6. กลุ่มเป้าหมาย	2
7. เครื่องมือที่ใช้	2
8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	2
9. หลักการแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	3
10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	9
11. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	9
12. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	9
13. บทเรียนที่ได้รับ	10
14. เงื่อนไขความสำเร็จ	10
15. ภาพกิจกรรม	11
ภาคผนวก	12

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. ชื่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบกระบวนการ Active Learning ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวอุดา วงศ์แสง ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่อนนามัง) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

3. ระยะเวลาในการดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

4. ที่มาและความสำคัญ

การอ่านมีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เพราะนอกจากการอ่านจะก่อให้เกิดความเพลิดเพลินแล้ว การอ่านยังเป็นการแสวงหาความรู้เพื่อให้ทันเหตุการณ์ และยังเพิ่มพูนสติปัญญาของบุคคลให้มีความเข้าใจในเรื่องที่อ่านอย่างแท้จริง ซึ่งผู้อ่านสามารถนำความรู้ความคิดจากเรื่องที่อ่านไปใช้ประโยชน์ทั้งแก่ตนเองและสังคมได้ การอ่านนอกจากจะมีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดีขึ้นแล้ว ในทางด้านการศึกษาก็พัฒนาผลการเรียน และความสำเร็จในการเรียนนั้นยังขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพในการอ่านด้วย โดยเฉพาะผู้ที่มีทักษะการอ่านได้เร็ว และเข้าใจในสิ่งที่อ่านได้เป็นอย่างดี

การอ่านจับใจความอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้อ่านรู้และเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่อ่านได้ ผู้อ่านจึงสามารถนำความรู้ไปพัฒนาตนเอง ความเข้าใจในการอ่านถือเป็นหัวใจสำคัญของการอ่าน เพราะถ้าผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่อ่าน และไม่สามารถจับใจความสำคัญของสิ่งที่อ่านได้ ผู้อ่านก็ไม่สามารถจะนำสาระความรู้ และข้อเสนอไปใช้ปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้ การอ่านนั้นถือเป็นการอ่านไม่สมบูรณ์ ดังนั้น จึงกล่าวสรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาสติปัญญาความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต และการอ่านจับใจความที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้อ่านรับรู้สาระเรื่องราวของเรื่องที่อ่านด้วยความ

เข้าใจและสามารถนำสาระความรู้จากเรื่องที่ผ่านมาพัฒนาปรับปรุงตนให้เข้ากับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม ทำให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

ดังนั้น ผู้สอนจึงได้นำเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H ซึ่งประกอบด้วย Who (ใคร) What (อะไร) Where (ที่ไหน) When (เมื่อไร) Why (ทำไม) How (อย่างไร) แล้วนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความและช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่านมากขึ้น

5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

5.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H กับเกณฑ์ร้อยละ 75

5.2 เพื่อศึกษาความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H

5.3 เพื่อให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความชื่นชมและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์อุบลราชธานี

5.4 เพื่อให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะด้านความร่วมมือโดยมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 17 คน โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามัง) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

7. เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบกระบวนการ Active Learning ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกหัด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมสื่อการสอนโดยใช้แบบฝึกหัด เรื่อง วรรณกรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี เป็นการนำนวัตกรรมในท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี เช่น นางเจียงไฉ่ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เรื่อง วรรณกรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาตามตัวชี้วัด และส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H

(Who (ใคร) What (อะไร) Where (ที่ไหน) When (เมื่อไร) Why (ทำไม) How (อย่างไร) = 5W1H)

การตั้งประเด็นถามตอบเพื่อให้นักเรียนได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยใช้คำถาม 5W1H ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคำถาม 6 ประเภท ตามความคิดของบลูม (Bloom) วิทวัฒน์ ชัตติยะมาน และอมลวรรณ วีระธรรมโม (2549, น.85-86) ได้กล่าวไว้และมีความสอดคล้องกับระดับความสามารถในการอ่านจับใจความที่ผู้สอนได้นำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. Who (ใคร) บุคคลสำคัญที่เป็นตัวประกอบหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เช่นนี้บ้าง ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้มากที่สุด

2. What (อะไร) ปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น เช่น เกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ หลักฐานที่สำคัญที่สุดคืออะไร สาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นี้คืออะไร

3. Where (ที่ไหน) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ เช่น เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด

4. When (เมื่อไร) เวลาที่เหตุการณ์ นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไร เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

5. Why (ทำไม) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น เช่น เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้ เพราะเหตุใดเหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น ทำไมจึงเกิดเรื่องนี้

6. How (อย่างไร) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด เช่น เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร มีหลักในการพิจารณาคนได้อย่างไร

9. หลักการแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

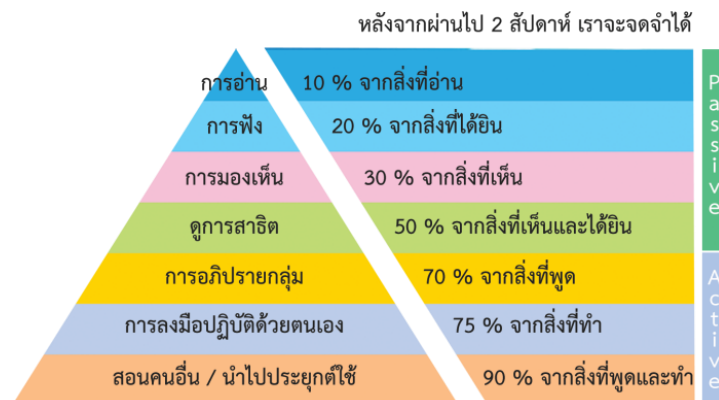
Bonwell & Eison (1991) กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning คือ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว โดยมีกิจกรรมส่งเสริมให้

ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา โดยมีกระบวนการเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบและการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมิน

Meyers and Jones Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป และเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ (1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ (2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators)

ทิสนา เขมมณี (2555) “Active Participation” คือ การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวที่ผู้เรียนรู้เป็นผู้จัดกระทำต่อสิ่งเร้า (สิ่งที่เรียนรู้) มิใช่เพียงรับสิ่งเร้าหรือการมีส่วนร่วมอย่างเป็นผู้รับ (Passive Participation) เท่านั้น การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีควรเป็นการตื่นตัวที่เป็นไปอย่างรอบด้านทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ เพราะพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน มีความสัมพันธ์ต่อกันและส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน หากครูผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกายได้เคลื่อนไหวปฏิบัติต่าง ๆ ด้านสติปัญญาได้ใช้ความคิด ด้านสังคมได้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นและด้านอารมณ์เกิดความรู้สึกลึกซึ้งจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อตน ซึ่งการมีส่วนร่วมในลักษณะดังกล่าวจะเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

Edgar Dale (1969) พีระมิตแห่งการเรียนรู้



Edgar Dale (1969)

ภาพที่ 1 พีระมิตแห่งการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning

- กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10%
- การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมอื่นในขณะที่ที่อาจารย์สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20%
- หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้ เพิ่มขึ้นเป็น 30%
- กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เป็น 50%

กระบวนการเรียนรู้ Active Learning

- การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 70%
- การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%

จากพิธีมิตแห่งการเรียนรู้ สรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มาก และ นานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับ การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำโดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ผ่านการปฏิบัติจริงจะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ยังคงอยู่ได้

ความสำคัญการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

1. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจาร์ณญาณและการคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจาร์ณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์ การเรียนรู้ของตนเอง สู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจาร์ณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

2. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

3. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

4. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนสิ่งเหล่านี้ จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

ลักษณะกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

1. กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครู แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
3. กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ
4. กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่
5. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำเสนอผลงาน
6. กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

สรุปได้ว่า Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปรตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาทในการสอน แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน

9.2 การจัดการเรียนรู้แบบ 5W1H

(Who (ใคร) What (อะไร) Where (ที่ไหน) When (เมื่อไร) Why (ทำไม) How (อย่างไร) = 5W1H)

การตั้งประเด็นถามตอบเพื่อให้นักเรียนได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยใช้คำถาม 5W1H ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคำถาม 6 ประเภท ตามความคิดของบลูม (Bloom) วิทวอล์น ชัตติยะมาน และอมลวรรณ วีระธรรมโม (2549, น.85-86) ได้กล่าวไว้และมีความสอดคล้องกับระดับความสามารถในการอ่านจับใจความที่ผู้สอนได้นำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

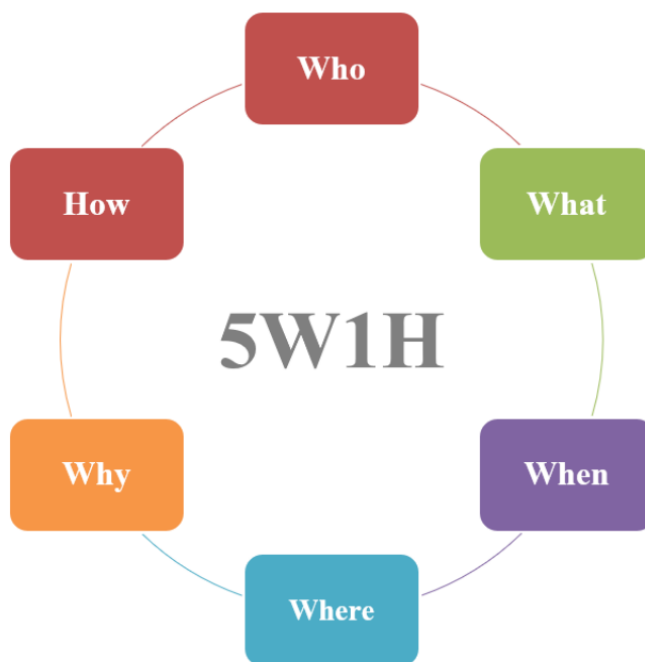
1. Who (ใคร) บุคคลสำคัญที่เป็นตัวประกอบหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เช่นนี้บ้าง ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้มากที่สุด
2. What (อะไร) ปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น เช่น เกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ หลักฐานที่สำคัญที่สุดคืออะไร สาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นี้คืออะไร
3. Where (ที่ไหน) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ เช่น เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด
4. When (เมื่อไร) เวลาที่เหตุการณ์ นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไร เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้
5. Why (ทำไม) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น เช่น เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้ เพราะเหตุใดเหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น ทำไมจึงเกิดเรื่องนี้

6. How (อย่างไร) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด เช่น เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร มีหลักในการพิจารณาคนได้อย่างไร

ความสำคัญในการใช้คำถาม ทิศนา แชมมณี (2548, น.407) ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับข้อควรคำนึงและพึงระวังในการใช้คำถาม ดังนี้

1. ถามคำถามทีละคำถาม ไม่ควรถามหลายคำถามติดต่อกัน
2. คำถามแต่ละคำถาม ไม่ควรมีประเด็นมากเกินไป
3. คำถามควรชัดเจน ถ้าคำถามกว้างเกินไป ผู้เรียนตอบไม่ตรงประเด็น ควรปรับคำถามให้เฉพาะเจาะจงมากขึ้น
4. คำถามไม่ควรยาวเกินไป ผู้เรียนหรือผู้ตอบจะจำประเด็นไม่ได้ หรืออาจจะหลงประเด็นไปได้
5. ควรใช้น้ำเสียงและท่าทางที่เหมาะสมประกอบการถาม
6. เมื่อถามคำถามแล้วควรให้เวลาผู้เรียนคิด (Wait Time) พอสมควร จากการวิจัยของ Cruickshank (ทิศนา แชมมณี. 2548, น.407 ; อ้างอิงมาจาก Cruickshank. 1995, น.346) พบว่า ถ้าผู้สอนให้เวลาแก่ผู้เรียนคิดประมาณ 3-5 นาที ผู้เรียนจะสามารถตอบคำถามที่ยาวขึ้นและมีคุณภาพมากขึ้น
7. ไม่ควรทวนคำถาม และไม่ควรถวนคำตอบของผู้เรียนบ่อย ๆ
8. ผู้สอนควรให้คำชมแก่ผู้เรียนบ้าง แต่ไม่บ่อยเกินไป ควรเป็นไปตามความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน และควรพยายามค่อย ๆ เปลี่ยนการเสริมแรงจากภายนอกไปสู่การเสริมแรงภายใน
9. หลีกเลี่ยงการประประเพท ดี...แต่...
10. การชมต้องมีฐานจากความเป็นจริง และความจริงใจ
11. ถามผู้เรียนและให้โอกาสผู้เรียนในการตอบอย่างทั่วถึง ให้ความเสมอภาคแก่ผู้เรียนทั้งชายและหญิง ทั้งเก่งและอ่อน ทั้งที่สนใจและไม่สนใจ
12. เมื่อถามคำถามแล้ว ผู้สอนควรให้ผู้เรียนตอบเป็นรายบุคคล ไม่ควรให้ผู้เรียนตอบพร้อมกัน
13. เมื่อถามแล้วไม่มีผู้ใดตอบได้ ควรตั้งคำถามใหม่ โดยใช้คำถามที่ง่ายขึ้นหรืออธิบายขยายความ หรือให้แนวทางในการตอบ การใช้คำถามเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนค้นหาแนวคิดได้ คำถามมีหลาย

ประเภท คำถามบางประเภทกระตุ้นให้นักเรียนคิด บางคำถามปลูกให้ตั้งหรือเราให้นักเรียนเกิดความสนใจเพื่ออ่านสารตามที่ครูได้แนะนำหรือมอบหมาย



9.6 อັตลัษณ์อุบลราชธานี

อັตลัษณ์อุบลราชธานี สู่อັตลัษณ์สถานศึษา ได้แก่ (1) ผลลัษณ์ทึในชุมชน (2) วึถึชึวึตและสภาพแวดล้อม (3) ภาษาและวัฒนธรรม (4) ประเพณีและความเชือ (5) ประวัติศาสตร์ทึองถึน (6) ความคึเป็นนักราชญ์ หรือนุมิปัญญาทึองถึน และ (7) การประกอบอาชีพ ทึมีลัษณะโดดเด่นคึเป็นเอกลัษณ์เฉพาะตน
สรุปรูแนวการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบกระบวนการ Active Learning ของชั้นประถมศึษาปึที่ ๖ โดยใช่วเทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกัับรรณกรรมทึองถึนอุบลราชธานี

การจัดการเรียนรู้แบบเช็งรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบ 5W1H

แบบฝึกหัด/แบบฝึกทักษะ

แนวคึดของ บลุม (Bloom's Taxonomy)

อັตลัษณ์อุบลราชธานี

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Plan : P)

1.1 สังเกต ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ปัญหาที่เกิดขึ้นหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนาให้เกิดขึ้นกับนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ ในการออกแบบนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Action : A)

2.1 ออกแบบนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความแบบกระบวนการ Active Learning ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี

2.2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H

2.2 ดำเนินการหาคุณภาพของนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

2.4 ปรับปรุง แก้ไข นวัตกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observe : O)

3.1 จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เทคนิคการสอน 5W1H ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี

3.2 วัดผลและประเมินผลผู้เรียน ด้วยเครื่องมือที่ผลิตขึ้น

3.3 วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลจากการจัดการเรียนรู้ และวัดผลและประเมินผลผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect : R)

4.1 วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลผลการใช้นวัตกรรม จัดทำสรุปรายงานผลนวัตกรรม

4.2 เผยแพร่นวัตกรรม นำประเด็นดังกล่าวเข้าสู่วง PLC เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและเป็นแนวทางการพัฒนานวัตกรรม

4.3 ศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำเป็นสารสนเทศ เพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนานวัตกรรมต่อไป

11. งบประมาณที่ใช้พัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม จำนวน 1,000 บาท

12. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

- 12.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 75 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น
- 12.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 100 ได้รับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 12.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 90 มีทักษะด้านความร่วมมือโดยมีส่วนร่วมในการทำงาน

เป็นทีม

สรุปผลการใช้วัตกรรมการเชิงคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้พัฒนาทักษะกระบวนการทางภาษาไทย
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชื่นชมและมีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์อุบลราชธานี

13. บทเรียนที่ได้รับ

- 13.1 นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อสถานการณ์ที่เรียนเป็นเรื่องใกล้ตัว
- 13.2 นักเรียนเกิดความรู้สึกรัก ความภาคภูมิใจในตนเองและอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี เมื่อได้เรียนรู้วัฒนธรรมอาหารในท้องถิ่น
- 13.3. ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ควรนำเทคโนโลยีเข้ามา มีบทบาทมากขึ้น และมีการนำอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีในหลาย ๆ ด้านมากำหนดเป็นสถานการณ์ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย

14. เงื่อนไขความสำเร็จ

- 14.1 การพัฒนานวัตกรรมการจากกรอบแนวคิด คือ กรอบตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ และสมรรถนะ) และกรอบแนวคิดอัตลักษณ์อุบลราชธานี (วิถีชีวิต ผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญา ภาษา อาชีพ ประเพณี ประวัติศาสตร์) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความชื่นชมและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์อุบลราชธานี
- 14.2 การพัฒนานวัตกรรมการผ่าน PLC (Professional Learning Community) ภายในโรงเรียน โดยมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน
- 14.3 การนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียนผ่าน Lesson Study โดยการนำนวัตกรรมเข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องมีการกำหนด Learning outcome (ตัวชี้วัด สมรรถนะ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่างๆ) ให้มีความชัดเจน กำหนดรูปแบบในการวัดและ

ประเมินผล การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

14.4 การนำเสนอนวัตกรรมและเปลี่ยนเรียนรู้กับโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมต่อไป

15. ภาพกิจกรรม



ภาคผนวก













