



รายงานนวัตกรรม

การจัดการศึกษาเชิงรุก (Active Learning)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) ร่วมกับรูปแบบ CIPPA และการบูรณาการภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ประจำปี
๒๕๖๘

นางสาวสุรัตน์ติกายณ์ ออนุสนธ์
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านทุ่งไต้
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลงานการจัดการศึกษาเชิงรุก (Active Learning) ผ่านนวัตกรรม "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทิศ โดยจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) ร่วมกับรูปแบบ CIPPA และการบูรณาการภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑" การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเต็มศักยภาพ โดยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านสื่อประจักษ์ที่ทันสมัย นักเรียนได้ฝึกทักษะการปฏิบัติ การทำงานร่วมกันผ่านการอภิปรายกลุ่ม และการสื่อสารคำศัพท์ภาษาอังกฤษเบื้องต้นที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งนวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจำนวน ๕ คนให้สูงขึ้นเท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในสาระอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานผลการใช้นวัตกรรมเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อคณะครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้องในการนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ คณะครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และให้ความร่วมมือในการดำเนินงานครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจในการปฏิบัติงานเสมอมา จึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาวสุรัตน์ติกาญ์ อนุสนธิ์

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

รับรองผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเทพพร สายธนู)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งใต้

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)	๓
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๔
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๘
การหาคุณภาพของนวัตกรรม	๑๓
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาแก้ปัญหา	๑๓
ผลการใช้นวัตกรรม	๑๔
สรุปผลการใช้นวัตกรรมและการอภิปรายผล	๑๖
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	๑๖
ภาคผนวก	๑๘

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทิศ โดยจัดการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) ร่วมกับรูปแบบ CIPPA และการบูรณาการภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑ **กลุ่มสาระการเรียนรู้** สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชื่อ นางสาวสุรรัตน์ดิภาคุณ อนุสนธิ์ **ตำแหน่ง** ครู **โรงเรียน** บ้านทุ่งใต้

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙๘-๑๙๑๗๔๑๔

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ในปัจจุบันสังคมไทยกำลังเผชิญกับวิกฤตการณ์จากกระแสโลกาภิวัตน์ที่ส่งผลให้เยาวชนไทยหลงใหลไปกับกระแสบริโภคนิยม และการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมเดี่ยวที่ทำให้เยาวชนขาดความอบอุ่นและการเอาใจใส่เท่าที่ควร สุทัศน์พงษ์ กุลบุตร (๒๕๕๐: ๔๙) ระบุว่าเยาวชนไทยยังขาดการปลูกฝังด้านคุณธรรมจริยธรรมอย่างยั่งยืน ในขณะที่แผนการศึกษาแห่งชาติได้มุ่งเน้นการพัฒนา "คน" เป็นศูนย์กลางตามแนวพระราชดำริปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้คนไทยมีความสุข พึ่งตนเองได้ และก้าวทันโลกโดยยังรักษาเอกลักษณ์ไทยไว้

สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) ที่มีมุ่งหมายพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นสาระหลักที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสันติสุข

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนรู้สาระสังคมศึกษาฯ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ที่ผ่านมาพบว่า **นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบวิชานี้เนื่องจากเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและมีจำนวนมาก ประกอบกับการจัดการเรียนรู้มักอยู่ในรูปแบบการบรรยาย (Lecture) ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจ และมีระดับการรับรู้ที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะในสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทิศ ซึ่งเป็นเรื่องที่เป็นนามธรรมสูงสำหรับเด็กวัยนี้ หากขาดสื่อการสอนที่เร้าความสนใจย่อมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้**

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงเห็นว่าการแก้ปัญหาดังกล่าวจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและกระตุ้นการคิด จึงได้พัฒนา "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทิศ โดยจัดการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) ร่วมกับรูปแบบ CIPPA และการบูรณาการภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑" ขึ้นมา เพื่อเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการบรรยายเป็นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการทำงานกลุ่ม (CIPPA MODEL) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Discussion) และการบูรณาการภาษาอังกฤษ (CLIL) ผ่านสื่อจิ๊กซอว์ขนาดใหญ่ที่จับต้องได้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและกระตุ้นให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ต่อไป

๒. วัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

๒.๑ จุดประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สารระงุมศาสตร์ เรื่องทศ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Discussion & CIPPA Model) บูรณาการภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator ให้สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน
๒. เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการทำงานกลุ่มและการอภิปราย (Discussion) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ในระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ CIPPA และสื่อจิ๊กซอว์เชิงสร้างสรรค์
๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) สารระงุมศาสตร์ โดยใช้ชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator

ขอบเขตการศึกษา

เนื้อหา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

- แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจำแนกสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

หน่วยที่ ๒ เรื่อง ความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ และทิศ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ เรื่อง ตำแหน่งและระยะ
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา

กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๕ คน ซึ่งเป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสารระงุมศาสตร์

เป้าหมายการดำเนินงาน

๑) เป้าหมายเชิงปริมาณ (เน้นตัวเลขและสถิติ)

- นักเรียนร้อยละ ๘๐ ของกลุ่มเป้าหมาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทิศ หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
- นักเรียนทุกคน (ร้อยละ ๑๐๐) ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านสื่อ Big Jigsaw City Navigator จนครบทุกขั้นตอน
- คะแนนเฉลี่ยจากการทำใบงานชุดที่ ๑-๓ (การจำแนกสิ่งต่าง ๆ, ตำแหน่งในห้องเรียน และทิศรอบตัว) ของนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐

๒) เป้าหมายเชิงคุณภาพ (เน้นทักษะและพฤติกรรม)

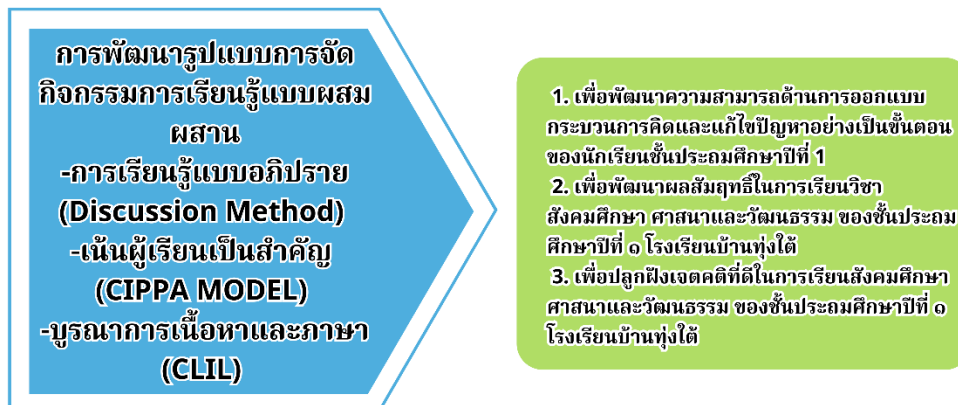
- นักเรียนสามารถระบุตำแหน่งและทิศของสถานที่ในชุมชน (จากสื่อจิ๊กซอว์) พร้อมบอกคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ (CLIL) ได้อย่างถูกต้องตามวัย
- นักเรียนมีทักษะกระบวนการกลุ่มและการอภิปราย (Discussion) สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กับเพื่อนในการร่วมกันแก้ปัญหาการต่อจิ๊กซอว์ได้
- นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น (Active Learning) มีความสุขในการเรียน และมีสมาธิ ในการจดจ่อกับการปฏิบัติกิจกรรมมากขึ้น
- นักเรียนมีลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตร เช่น มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีความรับผิดชอบในการ ทำงานร่วมกับผู้อื่น

ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๓. กรอบแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

๓.๑ กรอบแนวคิด



๓.๒ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สาระภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ข้าพเจ้าได้ศึกษาตามแนวคิดทฤษฎีดังต่อไปนี้

๑. รูปแบบการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL)

ซีปปา (CIPPA) เป็นหลักการซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนตามหลัก “CIPPA” สามารถใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งอาจจัดเป็นแบบแผนได้หลายรูปแบบ



C หมายถึง Construct คือการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยกระบวนการแสวงหาข้อมูล ทำความเข้าใจ คิดวิเคราะห์ ตีความ แปลความ สร้างความหมาย สังเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อความ

I หมายถึง Interaction คือ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เรียนรู้จากกันแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิด และประสบการณ์แก่กันและกัน

P หมายถึง Participation คือการให้ผู้เรียนมีบทบาท มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุด

P หมายถึง Process หรือ Product คือการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคุมไปกับผลงาน ข้อความที่สรุปได้

A หมายถึง Application คือการให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ทศนา แคมมณี (๒๕๔๘ : ๒๘๑ - ๒๘๒) ได้เสนอกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของชิปปา ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ ๗ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ ๑ การทบทวนความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นการดึงความรู้ของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ ๒ การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นนี้เป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนยังไม่มีจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจเตรียมมาให้ผู้เรียนหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหาก็กได้

ขั้นที่ ๓ การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ผู้เรียนจะต้องสร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิด และกระบวนการกลุ่มในการอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งอาจจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นที่ ๔ การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กัน

ขั้นที่ ๕ การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระบบระเบียบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย

ขั้นที่ ๖ การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน หากข้อความรู้ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อย้ำหรือ

ตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติ และมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ ๗ การประยุกต์ใช้ความรู้ จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบโมชิปปา สรุปได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในตัวหลักการคือการช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและได้เรียนรู้จากกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่างๆ ร่วมกับการผลิตผลงานซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายและสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ให้นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตามแนวคิด Constructivism

๒. รูปแบบการเรียนรู้แบบการอภิปราย (Discussion Method)

เป็นการสอนโดยที่นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาย่างใดอย่างหนึ่ง การอภิปรายกระทำระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงาน วิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พูดเป็น และทำงานร่วมกันแบบประชาธิปไตย เป็นการฝึกทักษะในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันโดยการพูด และการแสดงความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการออกแบบและแก้ไข้ปัญหา

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (๒๕๕๑: ๒๓-๓๑) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนแบบอภิปรายไว้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่มุ่งให้นักเรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนหรือที่กลุ่มมีความสนใจร่วมกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาร่วมกัน การจัดการเรียนรู้แบบนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้คือ ร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติงานและชื่นชมผลงานร่วมกัน

อรุณกมล อินทร์จันทร์ (๒๐๑๔) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนแบบอภิปรายไว้ดังนี้ คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้นักเรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนหรือกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาร่วมกัน

คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ได้กล่าวถึงวิธีการสอนแบบอภิปรายไว้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้แบบอภิปราย เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ประสานงานแทนที่ผู้สอนจะเป็นฝ่ายตั้งปัญหาคอยถามนักเรียน ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามบ้างและให้นักเรียนมีส่วนร่วมช่วยตอบด้วย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบการอภิปราย (Discussion Method)

๑. ขั้นตอนการอภิปราย กำหนดหัวข้อหรือปัญหา และวัตถุประสงค์ รูปแบบอภิปราย สื่อการเรียนที่จำเป็น

๒. ขั้นบรรยาย ดำเนินการอภิปราย

๓. ขั้นสรุป สรุปผลการอภิปราย ผู้แทนกลุ่มสรุปผลการอภิปรายแล้วนำเสนอ

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายจึงเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาาร่วมกัน

๓. แนวคิดการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา Content and Language Integrated Learning (CLIL)

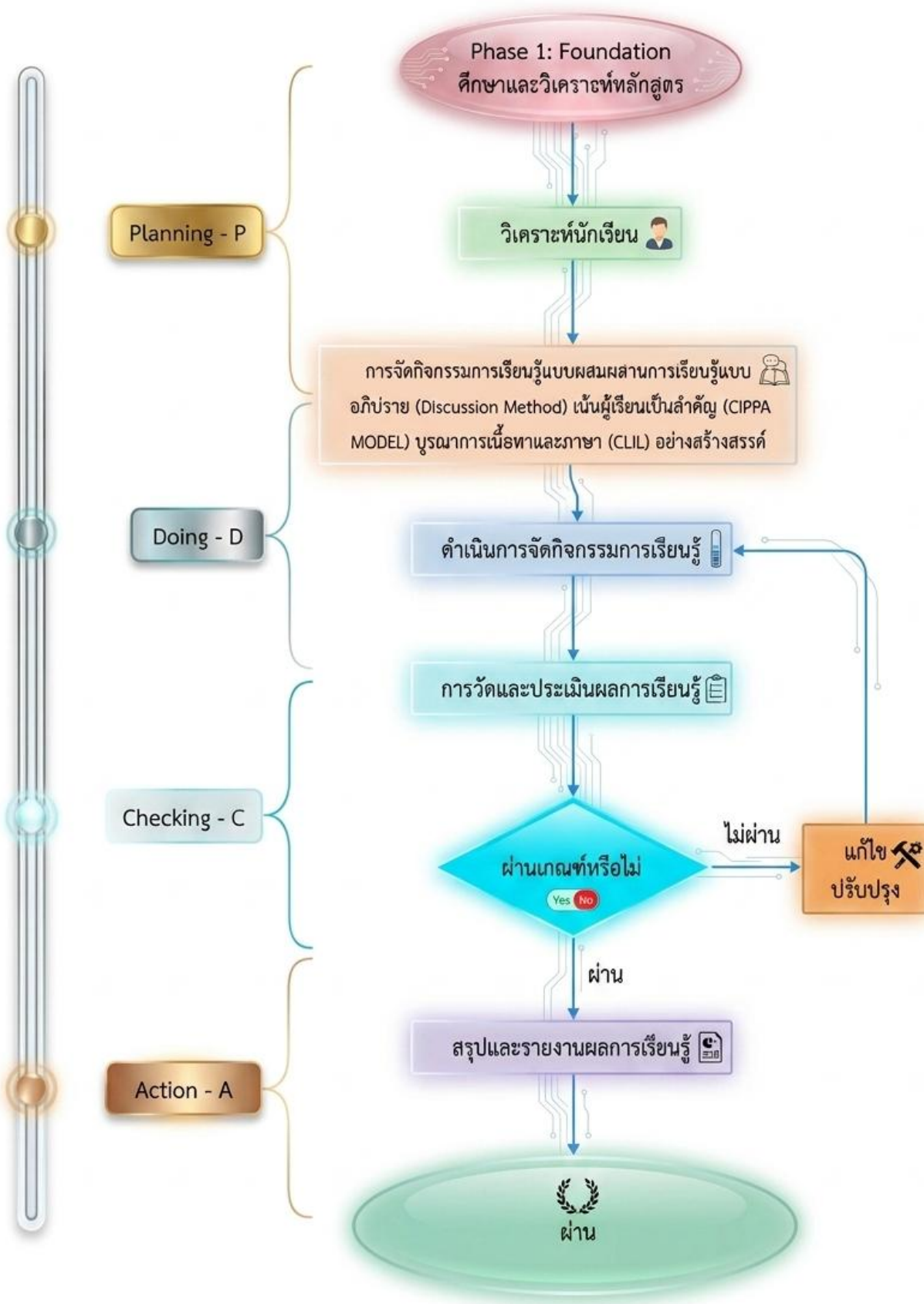
แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. ๑๙๙๔ ซึ่งมีนักวิชาการศึกษาให้ความหมายไว้ดังนี้

คอยล์ ฮูด และ มาร์ช (Coyle, Hood, & Marsh, ๒๐๑๐) ให้ความหมายของแนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษาไว้ว่า แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นความรู้สองด้าน (dual-focused) โดยใช้ภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สองเป็นเครื่องมือสื่อสารในการเรียนการสอน เนื้อหาวิชาและภาษา กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ กระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียน ที่ใช้แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา ผู้สอนจะมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ของนักเรียนทั้งด้านเนื้อหาวิชาและด้านภาษาในเวลาเดียวกัน

แกรดดอล (Graddol, ๒๐๐๖) กล่าวว่า แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา คือ วิธีการสอนสำหรับการศึกษาแบบสองภาษาที่เนื้อหาวิชา เช่น วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ เป็นเนื้อหาหลักที่นำมาสอนในบทเรียนเดียวกัน แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา มีความแตกต่างจากการสอน โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการสอนทั่วไปตรงที่ผู้สอนไม่คาดหวังให้ นักเรียนมีความสามารถทางภาษาในการจัดการกับการเรียนเนื้อหาวิชาก่อนที่จะเริ่มเรียน นั่นคือนักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาต่าง ๆ ผ่านการใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศและในขณะเดียวกันนักเรียนก็ได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศไปพร้อมกับการเรียนเนื้อหาโดยมีผู้สอนคอยให้ความรู้ด้านภาษาที่จำเป็นและสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่าแนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษาไม่ใช่วิธีการสอนภาษาหรือวิธีการสอนเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่ง แต่เป็นวิธีการสอนแนวใหม่ที่ผสมผสานทั้งการสอนภาษาและการสอนเนื้อหาเข้าด้วยกัน

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน



๓.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

(ด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Assessment for Learning) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑)

ผู้จัดทำได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม โดยยึดหลักการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) มุ่งเน้นให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเองผ่านกิจกรรมที่ปฏิบัติจริง โดยใช้กระบวนการวงจรกิจกรรมคุณภาพ (PDCA) เป็นฐานในการดำเนินงาน ดังนี้:



๑. ขั้นวางแผน (P - Plan)

- วิเคราะห์ปัญหา: ศึกษาปัญหาการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้น ป.๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ พบว่าเนื้อหาภูมิศาสตร์เรื่องทิศเป็นนามธรรมและน่าเบื่อ
- ออกแบบกิจกรรม: กำหนดโครงสร้างการสอนโดยนำ รูปแบบ CIPPA มาเป็นแกนหลัก ผสมผสานกับการ อภิปราย (Discussion) และการ บูรณาการภาษา (CLIL)
- สร้างสื่อการเรียนรู้: ออกแบบและผลิตชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator ซึ่งเป็นจิ๊กซอว์ขนาดใหญ่ที่มีคำศัพท์ ๒ ภาษา เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหลักในการจัดกิจกรรมและการวัดผล
- สร้างเครื่องมือวัดผล: จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

๒. **ขั้นตอนการตามแผน (DO)** เป็นขั้นตอนที่ศึกษานักเรียนรายบุคคล ค้นพบปัญหาของนักเรียน และแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยแบ่งได้ ๔ ขั้นตอนดังนี้

๒.๑ การคัดกรอง เป็นการคัดกรองด้วยวิธีการทดสอบในขั้นตอนการสอนและการตรวจใบงาน แบบฝึกหัด โดยใช้แบบฝึกหัดที่ครูสร้างขึ้น เป็นเครื่องมือการประเมิน ถ้าผลการทดสอบมีคะแนนต่ำกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ ถือว่าไม่ผ่านเกณฑ์

ตารางการทดสอบก่อนเริ่มใช้นวัตกรรม

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	แบบทดสอบ	
		ก่อนเรียน ๑๐ คะแนน	ระดับ
๑	ด.ช. เพิ่มพูน มีธรรม	๔	ปรับปรุง
๒	ด.ช. ธนภัทร มุลมานัส	๓	ปรับปรุง
๓	ด.ช. วรปรัชญ์ ไชยวงศ์	๕	พอใช้
๔	ด.ญ. เขมจิราพร พิณโท	๖	พอใช้
๕	ด.ญ. จิราพร กุ่กอง	๗	ดี
๖	ด.ญ. โชติภา บุญเย็น	๔	ปรับปรุง
๗	ด.ญ. วรัญญา วงชาติ	๔	ปรับปรุง

๒.๒ แนวทางแก้ไขปัญหา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ ๑. กำหนดปัญหาที่กระตุ้นความสนใจ ผู้สอนกำหนดปัญหาหรือสร้างสถานการณ์ต่างๆ เพื่อกระตุ้นนักเรียน โดยอาจเป็นการแนะนำแนวทาง ยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือถามคำถามที่ให้เกิดข้อโต้แย้งให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา

ขั้นสอน ๒. ทำความเข้าใจปัญหาโดยครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมพร้อมสอดแทรกคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เข้าไปด้วย ผู้สอนจะกระตุ้นนักเรียนด้วยคำถามหรือการเสริมแรง และสอนอธิบายเพิ่มเติมพร้อมสอดแทรกคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นักเรียนควรรู้ในหน่วยเรียนนั้นๆ เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจกับปัญหาที่อยากรู้ โดยเน้นให้เกิดการระดมสมองเพื่อหาแนวทางและวิธีการในการหาคำตอบ

๓. แบ่งกลุ่มให้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าหัวข้อที่ได้รับโดยใช้สื่อการเรียนรู้ นักเรียนจะต้องแบ่งกลุ่ม ให้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าและออกแบบแนวการนำเสนอตามงานที่ครูมอบหมาย โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่ครูมอบให้ และแสวงหาความรู้เพื่อเติมผ่านการสังเกตและวิเคราะห์ข้อมูล โดยดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบร่วมกัน โดยมีการกำหนดกติกา วางเป้าหมาย และดำเนินกิจกรรมตามระยะเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป ๔. ให้นักเรียนได้สังเคราะห์ความรู้ออกมาเป็นชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ โดยมีครูผู้สอนให้คำแนะนำเพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนแต่ละคนสังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า โดยมีการนำเสนอกันภายในกลุ่ม หรือกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อหาข้อสรุป ทบทวนและตรวจสอบความถูกต้อง

๕. สรุป/นำเสนอและประเมินผลงานของนักเรียน ผู้สอนทำการประเมินตามเกณฑ์ประเมินที่ตั้งไว้ พร้อมบอกจุดที่ควร พัฒนาและกล่าวชื่นชมในผลงานเพื่อเป็นการสร้างเสริมกำลังใจให้นักเรียน

** ในทุกขั้นตอนจะมีครูผู้สอนคอยดูแลตรวจสอบและชี้แนะแนวทางเพื่อให้เกิดความถูกต้อง **

๓. สรุปผลและติดตามการดำเนินกิจกรรม (Check) เป็นขั้นตอนในการสรุปผลการแก้ไขปัญหา การออกแบบและแก้ไขปัญหาสถานการณ์ที่ครูกำหนดขึ้นผ่านชุดกิจกรรม โดยใช้ชุดการทดสอบและแบบฝึกหัดผลปรากฏว่า

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	แบบทดสอบ	
		ก่อนเรียน ๑๐ คะแนน	หลังเรียน ๑๐ คะแนน
๑	ด.ช. ชนาธิป สมานชื่น	๔	๘
๒	ด.ช. ชยางกูร กุ๊กอง	๓	๘
๓	ด.ช. ชิชณพงศ์ ใจคง	๕	๙
๔	ด.ช. พิษยदनย์ มีธรรม	๖	๑๐
๕	ด.ญ. ญาณิศา บุญเพิ่ม	๗	๑๐
ΣX		๓๓	๖๐
X		๔.๗๑	๘.๕๗
ร้อยละ		๕๕.๑๔	๘๕.๗๑

จากตารางพบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ ๔.๗๑ คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๑๔ คะแนน และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เท่ากับ ๘.๕๗ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๕.๗๑ คะแนน

ตาราง สรุปผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เมื่อใช้โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สารระงุมศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ระดับ	คะแนนแบบทดสอบ		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	๔.๗๑	๘.๕๗	๓.๘๖

จากตารางพบว่า ผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ ๔.๗๑ คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน มีค่าเท่ากับ ๘.๕๗ คะแนน และมีผลต่างของคะแนนสอบเพิ่มขึ้น ๓.๘๖ คะแนน แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ สูงขึ้น คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ของนักเรียนทั้งหมด

๔. ขั้นตอนการดำเนินงานให้เหมาะสม (Action) ดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงสมรรถนะของกระบวนการเมื่อพบข้อบกพร่อง โดยคุณครูมีการสอดแทรกกิจกรรมต่าง ๆ ให้น่าสนใจ เช่น เกม การสร้างสื่อการสอนที่หลากหลาย จัดทำแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมตามระดับความรู้และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อการเรียนรู้

๕. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบหาคุณภาพของนวัตกรรมเรื่องนี้ด้วยการ PLC กับคณะครูโรงเรียนบ้านทุ่งใต้



ข้าพเจ้าได้ดำเนินการตรวจสอบและหาคุณภาพของนวัตกรรม "การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Discussion & CIPPA Model) บูรณาการภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator" โดยใช้กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ร่วมกับคณะครูและผู้บริหารโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ตามขั้นตอนดังนี้:

๕.๑ การตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity)

นำโครงร่างนวัตกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ และชุดสื่อ Big Jigsaw เข้าสู่ที่ประชุม PLC เพื่อให้คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ช่วยตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาเรื่องทศ และการเลือกใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (CLIL) รับข้อเสนอแนะด้านความเหมาะสมของ "สื่อจิ๊กซอว์" ต่อพัฒนาการของนักเรียนชั้น ป.๑ เช่น ขนาดของตัวอักษร ความยากง่ายของคำศัพท์ และความทนทานของวัสดุ

๕.๒ การวิพากษ์และปรับปรุงนวัตกรรม (Expert Review)

ผู้บริหารและครูต้นแบบ (Buddy Teacher) ร่วมกันวิพากษ์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA และวิธีการอภิปราย (Discussion) ว่ามีความสับสนและกระตุ้นการเรียนรู้ได้จริงหรือไม่ ปรับปรุงกิจกรรมตามคำแนะนำ เช่น การเพิ่ม "สัญลักษณ์ทศหลัก" ให้ชัดเจนขึ้นในแต่ละมุมของจิ๊กซอว์ เพื่อลดความสับสนของนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย

๕.๓ การทดลองใช้เบื้องต้น (Pilot Test/Try-out)

นำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก เพื่อสังเกตปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจริงในชั้นเรียน (เช่น ระยะเวลาที่ใช้ในการอภิปรายกลุ่ม) แล้วนำข้อมูลกลับมาสะท้อนผล (Reflection) ในวง PLC อีกครั้งก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

๕.๔ การประเมินประสิทธิภาพโดยรวม

ใช้กระบวนการสังเกตการสอน (Open Class) โดยให้คณะครูในทีม PLC ร่วมสังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม เพื่อยืนยันว่านวัตกรรมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะการทำงานร่วมกันได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๖. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ไขปัญหา

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Discussion & CIPPA Model) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator ไปใช้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแก้ปัญหาคำศัพท์ในรายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ โดยมีลำดับการนำไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตร ดังนี้

๖.๑ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งต่างๆ รอบตัว

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว: * การนำไปใช้: ให้นักเรียนสังเกตภาพสถานที่และสิ่งแวดล้อมจากชิ้นส่วนจิ๊กซอว์ แล้วใช้กระบวนการ Discussion อภิปรายร่วมกันเพื่อจำแนกสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น พร้อมเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (CLIL) ที่ปรากฏบนสื่อ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ และทิศ

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ตำแหน่งและระยะ: * การนำไปใช้: ใช้สื่อ Big Jigsaw City Navigator เป็นฐานการเรียนรู้ ให้นักเรียนระบุตำแหน่งของสถานที่ เช่น "โรงเรียนอยู่ใกล้กับโรงพยาบาล" หรือ "ร้านค้าอยู่ไกลจากสถานีตำรวจ" ผ่านการจัดวางชิ้นส่วนจิ๊กซอว์ในพื้นที่จำลอง

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา (แผนเน้นประสบการณ์): * การนำไปใช้: เป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ โดยใช้ CIPPA Model ร่วมกับภารกิจ "Navigator Challenge" นักเรียนต้องอภิปรายกลุ่มเพื่อนำคำศัพท์ทิศ (North, South, East, West) ไปวางกำกับจุดต่าง ๆ ในเมืองจิ๊กซอว์ให้ถูกต้องตามสถานการณ์ที่ครูกำหนด

๖.๒ แนวทางการแก้ไขปัญหาด้วยนวัตกรรม

๑. แก้ปัญหาเนื้อหานามธรรม: เปลี่ยนเรื่อง "ทิศ" ที่เข้าใจยาก ให้เป็นรูปธรรมด้วยการใช้สื่อ Big Jigsaw ขนาดใหญ่ ทำให้นักเรียนเห็นภาพรวมของแผนผังเมืองและทิศทางได้ชัดเจนผ่านการลงมือทำ (Physical Participation)

๒. แก้ปัญหาความเบื่อหน่าย: การใช้กระบวนการ Discussion ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเปลี่ยนจากการฟังบรรยายเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นักเรียนมีความสุขสนุกสนานและตื่นตัวในการสืบค้นคำตอบร่วมกับเพื่อน

๓. แก้ปัญหาทักษะภาษา: การบูรณาการ CLIL ช่วยให้นักเรียนซึมซับคำศัพท์ภาษาอังกฤษในวิชาสังคมศึกษาอย่างเป็นธรรมชาติ ลดช่องว่างทางการเรียนรู้และเพิ่มทักษะการสื่อสารให้กับผู้เรียน

การดำเนินงาน	แผนการจัดการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ
๑. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ๒. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว ๓. นำเสนอเกมและให้นักเรียนปฏิบัติ ๔. นักเรียนทำใบงานชุดที่ ๑ เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว ๕. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ ๒. บัตรภาพ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม ๔. เกม แยกประเภทสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ๕. ใบกิจกรรมกลุ่ม
๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง ตำแหน่งและระยะ ๒. กำหนดปัญหาและให้นักเรียนปฏิบัติ ๓. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ ๒ เรื่อง ตำแหน่งต่างๆ ในห้องเรียน ๔. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ตำแหน่งและระยะ	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ ๒. บัตรคำศัพท์ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม ๔. ใบงาน แผนผังในห้องเรียนของฉัน
๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา ๒. นำเสนอเกมและให้นักเรียนปฏิบัติ ๓. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดกิจกรรมที่ ๓ ความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่ง ระยะ และทิศของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ๔. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ ๒. เกม แผนผังชุมชน (places in town) ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม ๔. ใบงาน ความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่ง ระยะ และทิศของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว

๗. ผลการใช้นวัตกรรม

๗.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

๑. ด้านนวัตกรรม: ได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Discussion & CIPPA Model) บูรณาการภาษา (CLIL) ผ่านชุดสื่อ Big Jigsaw City Navigator ที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และหลักสูตรแกนกลางฯ

๒. ด้านผลสัมฤทธิ์: นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทิศ สูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดร้อยละ ๘๐

๓. ด้านการพัฒนาผู้เรียน: นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ ทั้งด้านความรู้ (ทิศและตำแหน่ง), ทักษะกระบวนการ (การอภิปรายและการทำงานกลุ่ม) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน)

๗.๒ ผลที่เกิดขึ้นต่อตนเอง

จากการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้พัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ก้าวข้ามการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว ข้าพเจ้ามีความเชี่ยวชาญในการออกแบบสื่อประจักษ์ (Manipulative Media) อย่างชุดสื่อ Big Jigsaw และการใช้เทคนิค CLIL เพื่อสร้างบรรยากาศห้องเรียนพหุภาษา นอกจากนี้ยังได้รับองค์ความรู้จากการทำ PLC เพื่อนำมาปรับปรุงข้อบกพร่องและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ในสาระอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๗.๓ ผลที่เกิดขึ้นต่อนักเรียน

นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานกับการเรียนวิชาสังคมศึกษาผ่านการต่อจิ๊กซอร์ขนาดใหญ่ พบว่าคะแนนเฉลี่ยรวมของนักเรียนอยู่ในระดับ "ดีมาก" นักเรียนสามารถระบุทิศและตำแหน่งสถานที่ในชุมชนเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วตามวัย เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์จากการ อภิปราย (Discussion) ร่วมกับเพื่อน และสามารถนำความรู้เรื่องทิศไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ เช่น การบอกทิศทางของอาคารเรียนหรือสถานที่สำคัญในโรงเรียน

๗.๔ ผลที่เกิดขึ้นต่อโรงเรียน

โรงเรียนบ้านทุ่งได้มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นต้นแบบ (Best Practice) ในการบูรณาการวิชาสังคมศึกษาและภาษาอังกฤษเข้าด้วยกัน นักเรียนมีทักษะการคิดที่เป็นระบบส่งผลให้ได้รับคำชื่นชมจากการจัดกิจกรรมเปิดบ้านวิชาการ (Open House) นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้เผยแพร่นวัตกรรมผ่านวง PLC ทำให้เกิดเครือข่ายครูผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่ร่วมกันพัฒนาสื่อการสอนเชิงรุก ส่งผลให้ภาพรวมการจัดการศึกษาของโรงเรียนมีประสิทธิภาพและทันสมัย

๗.๕ ผลที่เกิดขึ้นต่อชุมชน

ชุมชนและผู้ปกครองมีความพึงพอใจที่เห็นบุตรหลานมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเบื้องต้นควบคู่กับความรู้อื่นๆ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงแผนผังใน Big Jigsaw เข้ากับสถานที่จริงในชุมชนได้ เกิดความรักและความเข้าใจในท้องถิ่นของตนเอง นอกจากนี้ผู้ปกครองยังเข้ามามีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่สำคัญในชุมชน เพื่อให้นักเรียนนำมาอภิปรายและจำลองลงในแผนผังเมืองในชั้นเรียน เป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนและชุมชนอย่างยั่งยืน

๘.๑ สรุปและอภิปรายผล

๑. **ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน:** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๕ คน หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมดังกล่าว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทิศและตำแหน่งสูงชันทุกคน ทั้งนี้เนื่องจากการใช้สื่อ Big Jigsaw City Navigator ช่วยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจน ผ่านขั้นตอนของ CIPPA MODEL ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมทางกายในการปฏิบัติจริง

๒. **ด้านทักษะกระบวนการ:** นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะชีวิตที่ดีขึ้น โดยเฉพาะทักษะการสื่อสารและการแก้ปัญหาผ่านกระบวนการ Discussion (การอภิปราย) นักเรียนได้ฝึกแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการวางแผนต่อชิ้นส่วนจิ๊กซอว์ให้ถูกต้องตามตำแหน่งทิศ และการบูรณาการภาษา (CLIL) ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์สถานที่และทิศทางได้แม่นยำขึ้น

๓. **ด้านเจตคติและพฤติกรรม:** นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนเจตคติทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาไปในทางที่ดีขึ้น เห็นความสำคัญของการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว มีความกระตือรือร้นและมุ่งมั่นตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข เนื่องจากสื่อจิ๊กซอว์ขนาดใหญ่มีความน่าสนใจและท้าทายความสามารถของผู้เรียน

๘.๒ ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งนี้

๑. **ความหลากหลายของเนื้อหา:** ผู้สอนควรศึกษาและออกแบบสถานการณ์จำลองในแผนผังเมืองให้มีความหลากหลาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้ทักษะเรื่องทิศในหลายรูปแบบ

๒. **การวางแผนและการเตรียมความพร้อม:** ควรมีการวางแผนล่วงหน้าถึงรูปแบบการนำเข้าสู่บทเรียนที่มีประสิทธิภาพ เช่น การใช้สื่อประจักษ์หรือเพลงประกอบเพื่อกระตุ้นความสนใจ และควรจัดเตรียมข้อมูลความถูกต้องของเนื้อหาภาษาอังกฤษ (CLIL) ให้พร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม

๓. **การสร้างแรงจูงใจ:** ผู้สอนควรสอดแทรกเกมใหม่ ๆ หรือภารกิจท้าทายประกอบการใช้จิ๊กซอว์เพื่อรักษาความตื่นตัวและป้องกันความเบื่อหน่ายของผู้เรียน

๘.๓ ข้อเสนอแนะในการนำผลการจัดกิจกรรมไปใช้

๑. การขยายผลระดับชั้น: สามารถนำนวัตกรรมนี้ไปปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่นได้ โดยการปรับปรุงเนื้อหาและระดับความยากของคำศัพท์ให้เหมาะสมกับวัย

๒. การพัฒนาด้านภาษา: สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษในกลุ่มสาระอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. บทบาทของครู: ในการนำไปใช้ ครูควรทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการแก้ปัญหาาร่วมกัน

๘.๔ ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

๑. การวิเคราะห์ผู้เรียน: ผู้สอนควรศึกษาสภาพความต้องการและพื้นฐานการรับรู้รายบุคคลของนักเรียน เพื่อจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences)

๒. การบริหารจัดการเวลา: ควรเพิ่มเวลาในขั้นตอนการนำเสนอผลงานหรือการอภิปรายผลสรุป เพื่อให้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection) มากขึ้น

๓. ความต่อเนื่องของกิจกรรม: ควรจัดกิจกรรมให้มีความต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียนไปสู่การสังเกตตำแหน่งและทิศทางจริงในชุมชนรอบโรงเรียน เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตอย่างยั่งยืน

๘. บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (๒๕๕๑). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.ภาควิชา ภูมิศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.ม.ป.ป.

กิดานันท์ มลิทอง. (๒๕๕๓). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์. ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (๒๕๖๓). เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. เอกสารชุดวิชา ๐๒๐๓๑ เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ทิตนา เขมมณี. รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.๒๕๕๘.

ธีรธร เลอศิลป์. (๒๕๕๔) . ผลการใช้กิจกรรมสื่อประสมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ชั้นเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๔. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ , ๒๕๕๕.

คณะอนุกรรมการพัฒนาคุณภาพวิชาการ , กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ การจัดการเรียนรู้อิงกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๕๖.

วันเพ็ญ วรรณโกมล. ๒๕๔๒. การสอนสังคมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : สถาบัน ราชภัฏธนบุรี.

อังคณา ณ พิบูล .การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ๓. ไม่ปรากฏโรงพิมพ์, ๒๕๔๙

ภาคผนวก

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ตำแหน่งและระยะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

หน่วยที่ ๒ เรื่อง ความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ และทิศ

เวลา ๒ ชั่วโมง

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เวลา ๑ ชั่วโมง

สอนโดย นางสาวสุรัตน์ติกามัญ อนุสนธ์

มาตรฐานการเรียนรู้

ส ๕.๑ เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ส ๕.๑ ป.๑/๒ ระบุความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ ทิศ ความเป็นอยู่ของมนุษย์ของสิ่งต่าง ๆ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ส ๕.๒ ป.๑/๑ บอกสิ่งแวดล้อมที่เกิดตามธรรมชาติที่ส่งผลต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อธิบายตำแหน่งและระยะของสิ่งต่าง ๆ (K)
๒. หาดำแหน่งและระยะของสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง (P)
๓. เห็นประโยชน์ของการรู้ตำแหน่ง ระยะของสิ่งต่าง ๆ (A)

สาระสำคัญ

สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรามีที่ตั้งและที่อยู่ มีระยะที่สัมพันธ์กัน

สาระการเรียนรู้

๑. สิ่งทั้งหลายมีตำแหน่ง
๒. สิ่งทั้งหลายสัมพันธ์กันด้วยระยะ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ ๔.๑ ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- แบบบันทึกระยะห่างของตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ ๑ ตั้งคำถาม

๑. ให้นักเรียนสังเกตสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในห้องเรียน จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถาม ดังนี้

- โต๊ะครูตั้งอยู่ที่ใด (ตั้งอยู่หน้าห้องเรียน)
- ถังขยะตั้งอยู่ที่ใด (หลังห้องเรียน)
- หนังสือเรียนของนักเรียนอยู่ที่ใด (ในกระเป๋านักเรียน/บนโต๊ะเรียน)
- ห้องเรียนตั้งอยู่ที่ใด (ตั้งอยู่บนชั้น ๒ ของอาคารเรียน/อยู่ในโรงเรียน)

จากนั้นครูอธิบายให้นักเรียนฟังเพิ่มเติมว่า สิ่งต่าง ๆ มีตำแหน่งที่ตั้งและตำแหน่งที่อยู่ทั้งสิ้น

ขั้นที่ ๒ แสวงหาความรู้

๒. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับระยะของสิ่งต่าง ๆ โดยยกตัวอย่างของสิ่งต่าง ๆ ในห้องเรียน ดังนี้

- นักเรียนคนใดนั่งอยู่ใกล้ครูมากที่สุด
- นักเรียนคนใดนั่งอยู่ไกลจากครูมากที่สุด
- นักเรียนที่นั่งอยู่ใกล้ครูกับนักเรียนที่นั่งอยู่ไกลจากครู ถ้าต้องเดินมาหาครู นักเรียนคนไหน

จะถึงก่อน เพราะเหตุใด

ขั้นที่ ๓ สร้างองค์ความรู้

จากนั้นครูอธิบายให้นักเรียนฟังเพิ่มเติมว่า ระยะ คือ ความห่างของตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่าง ๆ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรามีตำแหน่งที่ตั้ง และระยะที่แตกต่างกัน เช่น ห้องเรียนอยู่ไกลจากห้องสมุด ห้องเรียนอยู่ใกล้ห้องพยาบาล ดังนั้น การเดินไปห้องสมุดจึงใช้เวลามากกว่าการเดินจากห้องเรียนไปห้องพยาบาล

๓. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถาม ดังนี้

- นักเรียนจะใช้อุปกรณ์ใดในการวัดระยะห่างของสิ่งต่าง ๆ (ตัวอย่างคำตอบ ไม้บรรทัด ตลับเมตร)
- ถ้านักเรียนไม่มีอุปกรณ์ที่ใช้วัดระยะ นักเรียนจะใช้สิ่งใดแทน (ตัวอย่างคำตอบ ส่วนต่าง ๆ

ของร่างกาย เช่น ใช้มือในการวัดคืบ ใช้แขนในการวัดศอก วัดวา ใช้ขาในการนับก้าว)

ขั้นที่ ๔ เรียนรู้เพื่อสื่อสาร

๔. ครูแจกอุปกรณ์ที่ใช้ในการหาระยะของสิ่งต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม จดบันทึก ระยะห่างของตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทั้งการหาระยะโดยใช้อุปกรณ์และใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

ขั้นที่ ๕ ตอบแทนสังคม

๕. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ ดังนี้

- ตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่าง ๆ และระยะมีความสัมพันธ์กัน ระยะเมื่อใช้กับตำแหน่งที่ตั้งจะได้ระยะทาง ระยะเมื่อเอาไปใช้กับเวลาจะได้ระยะเวลา

๖. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถามท้าทาย ดังนี้

- การรู้ตำแหน่งและระยะของสิ่งต่าง ๆ มีประโยชน์อย่างไร

สื่อการเรียนรู้

๑. อุปกรณ์ที่ใช้ในการวัดระยะ

๒. แบบบันทึกระยะห่างของตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๑. วิธีการวัดและประเมินผล

๑.๑ สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม

๑.๒ สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

๒. เครื่องมือ

๒.๑ แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

๒.๒ แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

๓. เกณฑ์การประเมิน

๓.๑ การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

ผ่านตั้งแต่ ๒ รายการ ถือว่า **ผ่าน**

ผ่าน ๑ รายการ ถือว่า **ไม่ผ่าน**

๓.๒ การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

คะแนน ๙-๑๐ ระดับ ดีมาก

คะแนน ๗-๘ ระดับ ดี

คะแนน ๕-๖ ระดับ พอใช้

คะแนน ๐-๔ ระดับ ควรปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทิศของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

หน่วยที่ ๒ เรื่อง ความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ และทิศ

เวลา ๒ ชั่วโมง

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เวลา ๑ ชั่วโมง

สอนโดย นางสาวสุรัตน์ติกาญ์ อนุสนธิ์

มาตรฐานการเรียนรู้

ส ๕.๑ เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ สรุปล และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ส ๕.๑ ป.๑/๒ ระบุความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ ทิศ ความเป็นอยู่ของมนุษย์ของสิ่งต่าง ๆ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ส ๕.๒ ป.๑/๑ บอกสิ่งแวดล้อมที่เกิดตามธรรมชาติที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อธิบายหรือบอกตำแหน่ง ระยะ และทิศของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว (K)
๒. แสดงวิธีการบอกความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่ง ระยะ ทิศของสิ่งต่าง ๆ (P)
๓. ใช้ประโยชน์จากการรู้ทิศต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง (A)

สาระสำคัญ

ทิศทั้ง ๔ บอกความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่ง ระยะใกล้ไกลของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว

สาระการเรียนรู้

ทิศหลักทั้ง ๔ ทิศ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ ๔.๑ ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

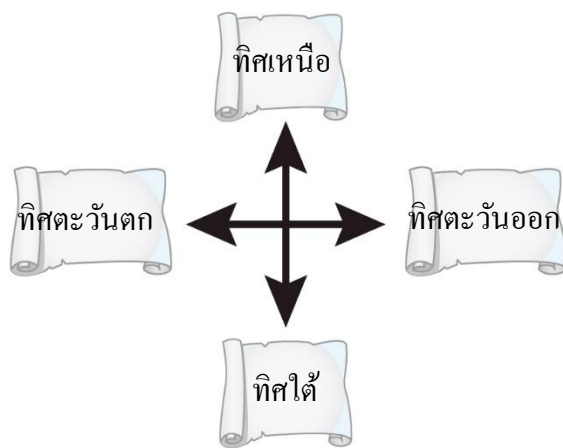
๑. แผนภาพ ระบุสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
๒. ใบงาน เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่ง ระยะ และทิศของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) ๕ ขั้นตอน

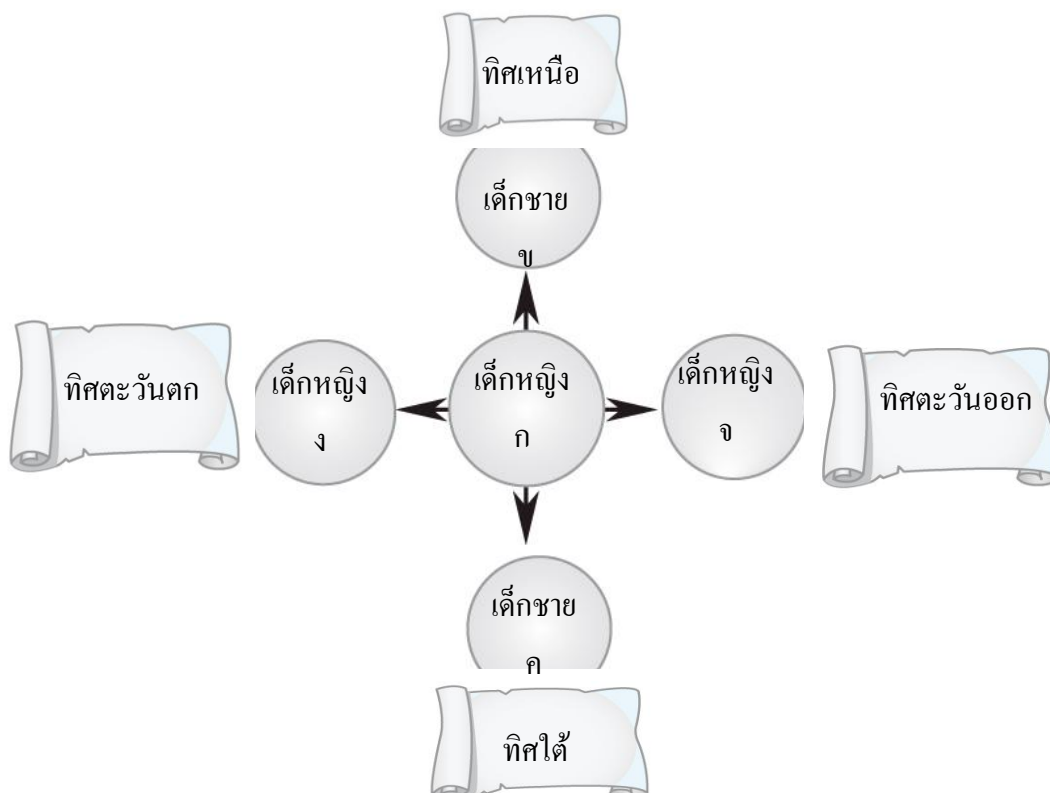
ขั้นที่ ๑ ตั้งคำถาม

๑. ครูเตรียมบัตรคำชื่อทิศต่าง ๆ ให้นักเรียนฝึกอ่านและตอบคำถาม ดังนี้



- ✚ ทิศตะวันออกคือ (ทิศที่ดวงอาทิตย์ขึ้น)
- ✚ ทิศตะวันตกคือ (ทิศที่ดวงอาทิตย์ตกดิน)
- ✚ ครูอยู่ด้านทิศใดของนักเรียน (ตัวอย่างคำตอบ ทิศเหนือ)
- ✚ นักเรียนอยู่ทางด้านทิศใดของครู (ตัวอย่างคำตอบ ทิศใต้)

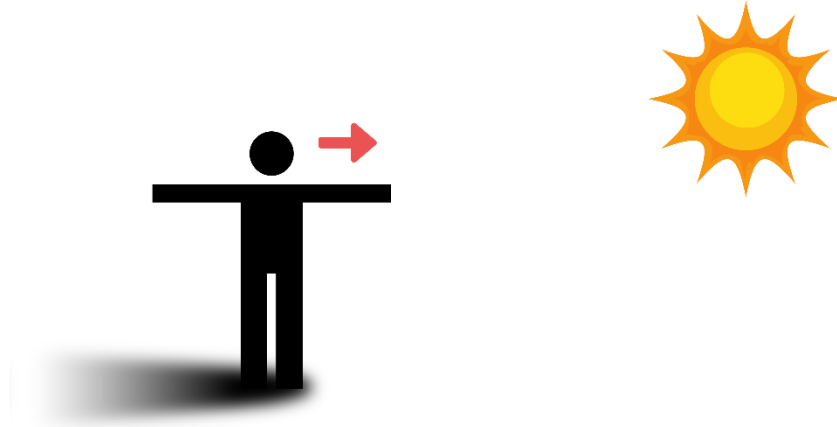
๒. ครูให้นักเรียนจำนวน ๕ คน ออกมาหน้าชั้นเรียน โดยที่เด็กนักเรียนหญิง ๓ คน นักเรียนชาย ๒ คน จากนั้นให้นักเรียนจัดตำแหน่งตามแผนภาพ ดังนี้



โดยครูให้นักเรียนหันหลังให้กระดานหน้าชั้นเรียน หันหน้าไปทางเพื่อนในชั้นเรียน จากนั้นให้แต่ละคนบอกตำแหน่งที่อยู่ของตนและตำแหน่งของเพื่อนแต่ละคนอยู่ทางทิศใดของตนเอง และถัดจากเพื่อนไปเป็นทิศอะไร จนครบทั้ง ๕ คน โดยครูคอยให้การแนะนำ

ขั้นที่ ๒ แสวงหาสารสนเทศ

๓. จากนั้นครูนำนักเรียนออกมาหน้าห้องเรียนบริเวณที่มีแดด ครูให้นักเรียนกลางแขน หันหน้าไปทางทิศตะวันออก แล้วอธิบายถึงทิศต่างๆ โดยสังเกตจากตนเอง



และอธิบายเพิ่มเติมว่า ทิศทำให้เราสามารถทราบที่อยู่และตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ บอกระยะใกล้ไกลได้

๔. ครูให้นักเรียนกลับเข้าห้องเรียน จากนั้นครูให้นักเรียนทบทวนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับสถานที่ (places in town)

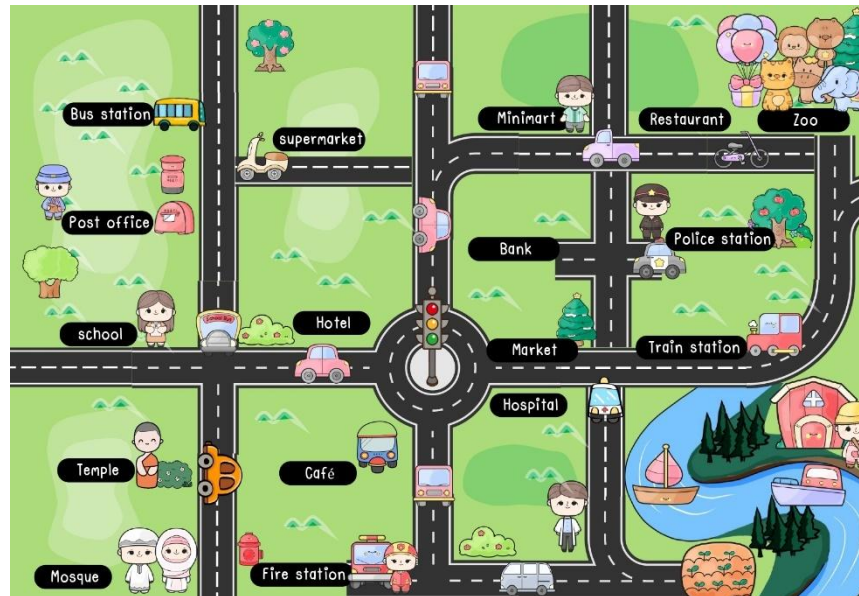


ภาพประกอบ : ตัวอย่างบัตรคำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับสถานที่ (places in town)

ขั้นที่ ๓ สร้างองค์ความรู้

๕. ครูอธิบายกฎกติกาการเล่น เกม ดังนี้

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น ๒ กลุ่ม พร้อมแจกกับบัตรภาพที่มีภาพสถานที่ (places in town) จำนวนเท่าๆกัน จากนั้นให้นักเรียนไปเข้าแถวหลังเส้นที่กำหนด เมื่อครูให้สัญญาณ แล้วให้คนที่อยู่หน้าสุด วิ่งมาหยิบบัตรคำ แล้วพิจารณาว่าอยู่ตรงกับคำศัพท์ตำแหน่งใด แล้วติดลงกระดาน จากนั้นวิ่งมาแตะมือเพื่อนจนหมดบัตรภาพ กลุ่มใดหมดก่อน ชนะ



ภาพประกอบ : แผนผังเกม (places in town) ก่อนเล่น



ภาพประกอบ : แผนผังเกม (places in town) หลังเล่น

ขั้นที่ ๔ เรียนรู้เพื่อสื่อสาร

๖. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ ดังนี้

๖.๑. ทิศทำให้บุคคลสามารถรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่ง ระยะใกล้ไกลของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวของตนเอง

ขั้นที่ ๕ ตอบแทนสังคม

๖. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถามท้าทาย ดังนี้

๖.๑. การรู้ทิศ ระยะใกล้ไกลมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนอย่างไร

๗. ให้นักเรียนทำใบงาน ตำแหน่งและทิศ

สื่อการเรียนรู้


๑. บัตรคำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับสถานที่ (places in town)
๒. เกม ตำแหน่งและทิศ
๓. ใบงาน เรื่อง ตำแหน่งและทิศ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้


๑. วิธีการวัดและประเมินผล

- ๑.๑ สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- ๑.๒ ตรวจใบงาน

๒. เครื่องมือ

 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

๓. เกณฑ์การประเมิน

 การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
ผ่านตั้งแต่ ๒ รายการ ถือว่า ผ่าน
ผ่าน ๑ รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวสุรัตน์ติกาญ์ อนุสนธิ์)

ตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

- แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจำแนกสิ่งต่าง ๆ รอบตัว



หน่วยที่ ๒ เรื่อง ความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ และทิศ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ตำแหน่งและระยะ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา



นวัตกรรม

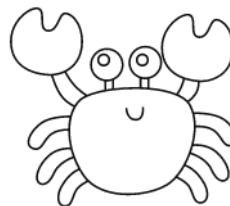
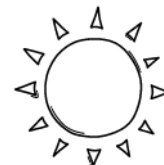
ใบงานชุดที่ ๑ เรื่อง การจำแนกสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑



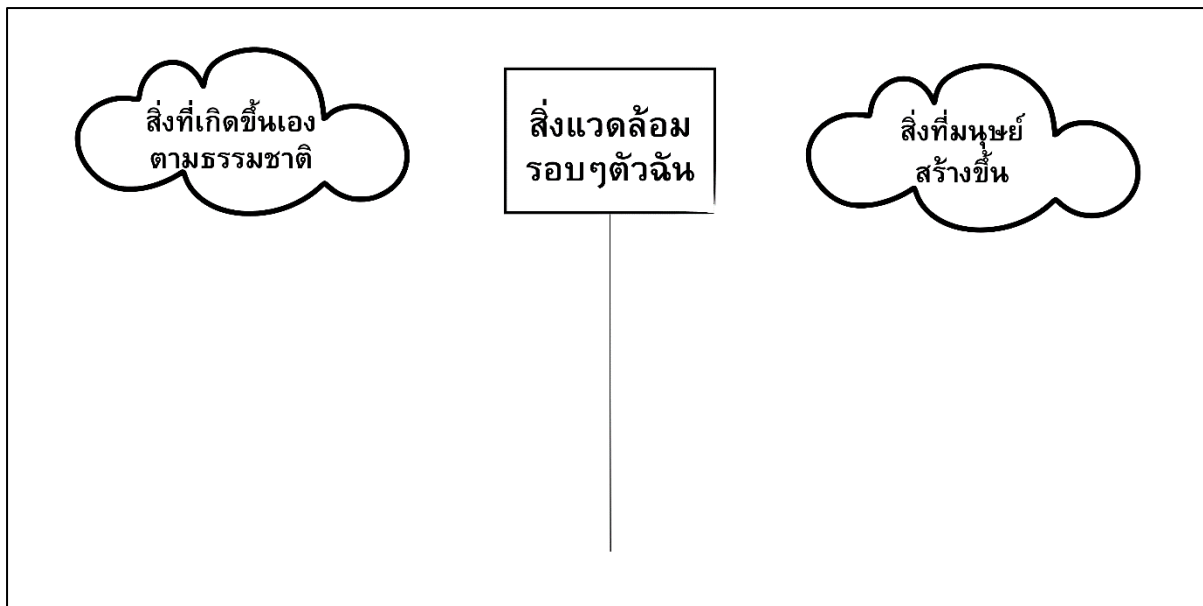
ใบงาน เรื่อง สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

ชื่อ-สกุล.....ชั้น ป. 1 เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ หน้าสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ
และทำเครื่องหมาย ✗ หน้าสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และระบายสีให้สวยงาม




ใบกิจกรรมกลุ่ม เรื่อง การจำแนกสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑



นวัตกรรม

ใบงานชุดที่ ๒ เรื่อง ตำแหน่งต่างๆในห้องเรียน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ใบงาน เรื่อง ตำแหน่งและทิศ



ชื่อ-สกุล.....ชั้น ป. 1 เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนวาดภาพแผนผังในห้องเรียนของตนเอง

ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งไต้

นวัตกรรม

ใบงานชุดที่ ๓ เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑



ใบงาน เรื่อง ตำแหน่งและทิศ

ชื่อ-สกุล.....ชั้น ป. 1 เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามจากแผนที่ที่กำหนดให้



- ทิศเหนือ
- ทิศใต้
- ทิศตะวันออก
- ทิศตะวันตก

1. โรงพยาบาลอยู่ทิศใดของตลาด ตอบ.....
2. โรงเรียนอยู่ทิศใดของวัด ตอบ.....
3. โรงแรมอยู่ทิศใดของโรงเรียน ตอบ.....
4. ร้านอาหารอยู่ทิศใดของสวนสัตว์ ตอบ.....
5. ธนาคารอยู่ทิศใดของสถานีตำรวจ ตอบ.....

ภาพกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนเรียนด้วยกิจกรรมสั้นทางการ



ทดสอบก่อน-หลังเรียน



นำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามชวนคิด

ภาพกิจกรรม



จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ภาพกิจกรรม



จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ภาพกิจกรรม



นักเรียนสนุกมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงาน



นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี สามารถร่วมทำงานกลุ่มกับเพื่อนได้



นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา สามารถทำใบกิจกรรมได้

ภาพกิจกรรม



นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนได้



นักเรียนนำเสนอผลงาน



โรงเรียนบ้านทุ่งใต้
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

