



แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี



ปีการศึกษา ๒๕๖๗

โรงเรียนบ้านทุ่งไต้



โรงเรียนบ้านทุ่งไต้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษาให้มีทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน บรรลุวัตถุประสงค์ตามพระราชบัญญัติพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ.๒๕๖๒ ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพและเต็มความสามารถ พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ การมีส่วนร่วม ร่วมของภาคีเครือข่ายสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา และพัฒนาศักยภาพในการพัฒนา นวัตกรรมทางการศึกษาของครูผู้สอน

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ผู้มีส่วน เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ ให้ความร่วมมือในการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพ การศึกษาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี ของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ จนสำเร็จ ลุล่วงด้วยดี และ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้ จะถูกนำไปใช้ เพื่อให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ “อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ข้อมูลสถานศึกษา.....	๑
ข้อมูลพื้นฐาน.....	๑
วิสัยทัศน์.....	๓
พันธกิจ.....	๓
เป้าหมาย	๓
การบริหารจัดการสถานศึกษา.....	๔
ข้อมูลบุคลากรของสถานศึกษา.....	๕
ข้อมูลคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	๕
จำนวนนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗.....	๖
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา.....	๖
โครงการนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี.....	๑๐
นวัตกรรมการบริหารของผู้บริหาร	๑๗
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู	๓๓

ข้อมูลสถานศึกษา

๑. ข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อสถานศึกษา : โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

ที่อยู่ : บ้านทุ่งใต้ หมู่ ๔ ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๑๔๐

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

โทรศัพท์ : ๐๘๑ ๙๙๙ ๕๐๓๙

E - Mail : -

เปิดสอน : ระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๑ ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๑.๑.๑ ประวัติความเป็นมา

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ มีเนื้อที่ทั้งหมด ๕ ไร่ ๓ งาน เริ่มก่อตั้งเมื่อวันที่ ๑๘ สิงหาคม พ.ศ. ๒๔๙๙ โดยนายอำเภอเป็นผู้ก่อตั้ง ซึ่งอาศัยเงินงบประมาณของกระทรวงศึกษาธิการ เปิดทำการสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๔ ครั้งแรกมีครูทำการสอน ๒ คน คือ นายจรัส ภูมิภาค เป็นครูใหญ่ และนางนิรมล ภูมิภาค

พ.ศ. ๒๕๑๐ นายชุมพร นามแสน ครูใหญ่ และนายทูล กัตถัญญ ผู้ใหญ่บ้านได้ปรึกษากันชวนชาวบ้านเพื่อทำการปลูกสร้างอาคารใหม่ให้เป็นเอกเทศถาวร ครั้งแรกได้ร่วมกันสละทุนทรัพย์และแรงงานตั้งเสามุงหลังคา โดยทางอำเภอเป็นผู้ออกแบบแปลนให้ เป็นแบบ ผ.๑ จ.

พ.ศ. ๒๕๑๑ โดยนายประศาสน์ พากเพียร นายอำเภอม่วงสามสิบเป็นประธานในการเปิดป้าย และทำการเปลี่ยนชื่อจากโรงเรียนวัดบ้านทุ่งใต้ เป็น โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

พ.ศ. ๒๕๒๕ ทางโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ได้เปิดทำการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

พ.ศ. ๒๕๒๖ ทางโรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ เพื่อก่อสร้างอาคารเรียนใหม่เพิ่มเติมอีก ๑ หลัง เป็นแบบ สปช. ๑๐๑/๒๕๒๖ เป็นอาคาร ๒ ชั้น ๓ ห้องเรียน ใต้ถุนโล่ง

พ.ศ. ๒๕๓๔ ทางโรงเรียนได้รับอนุญาตให้รื้อถอนอาคารเรียน แบบ ป.๑ ที่เก่าและชำรุด เพื่อนำวัสดุมาสร้างเป็นห้องศูนย์สื่อการเรียน

พ.ศ. ๒๕๓๙ ทางโรงเรียนร่วมกับคณะกรรมการโรงเรียนพร้อมด้วยชาวบ้าน ได้ปรึกษากันจัดทำกองผ้าป่าสามัคคีจากชาวบ้านกุดเป่งและบ้านท่าซ้องเหล็ก อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี เพื่อสมทบทุนก่อสร้างต่อเติมอาคารเรียนชั้นล่างอีก ๓ ห้องเรียน สิ้นเงิน

พ.ศ. ๒๕๔๐ เปิดขยายห้องเรียนจากชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

พ.ศ. ๒๕๔๕ ทางโรงเรียนร่วมกับคณะกรรมการโรงเรียนพร้อมด้วยชาวบ้านได้ปรึกษากันจัดทำกองผ้าป่าสามัคคีจากกรุงเทพมหานครและจังหวัดกาญจนบุรี เพื่อสมทบทุนก่อสร้างห้องสมุด

พ.ศ. ๒๕๕๑ ทางโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ได้ทำการเปิดการเรียนการสอนชั้นอนุบาลปีที่ ๑

พ.ศ. ๒๕๕๓ ทางโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ได้รับการประเมินคุณภาพรอบที่ ๒ จากสำนักงานรับรองมาตรฐานคุณภาพการศึกษา (สมศ) ซึ่งผลการประเมินโรงเรียนได้รับการรับรองมาตรฐานทั้งระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา

พ.ศ. ๒๕๕๓ ทางโรงเรียนได้รับบริจาคเงินจากนางพัชราภรณ์ เวชวิทย์ชาลิ่ง เพื่อสมทบทุนสร้างอาคารเรียนชั้นอนุบาล

พ.ศ. ๒๕๕๔ โรงเรียนได้งบประมาณสนับสนุนเพื่อซ่อมแซมปรับปรุงห้องเรียนอนุบาลจาก ส.ส.ดร.ศุภชัย ศรีหล้า

พ.ศ. ๒๕๕๕ ทางโรงเรียนร่วมกับชาวบ้านทุ่งใต้ได้ร่วมกันจัดผ้าป่าสามัคคีเพื่อหาเงินปรับปรุงบริเวณและจัดหาสื่อการเรียนการสอน

พ.ศ. ๒๕๕๕ ทางโรงเรียนได้รับงบประมาณสนับสนุนเพื่อปรับปรุงซ่อมแซมจาก ส.ส.ดร.ศุภชัย ศรีหาล้า
พ.ศ. ๒๕๕๕ ทางโรงเรียนได้รับการจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เพื่อจัดซื้อครุภัณฑ์ระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประจำห้องปฏิบัติการ

๑.๒ ตราสัญลักษณ์ของโรงเรียน



๑.๓ สีประจำโรงเรียน

สีขาว - เขียว



๑.๔ คำขวัญโรงเรียน

“ศึกษาดี กีฬาเด่น เน้นคุณธรรม นำชุมชน”

๑.๕ ปรัชญาของโรงเรียน

ปัญญา โลกสมิ ปชโชโต

ปัญญาเป็นแสงสว่างในโลก

๑.๖ เอกลักษณ์

“โรงเรียนภูมิทัศน์สะอาด บรรยากาศร่มรื่น สดชื่นสวยงาม”

๑.๗ อัตลักษณ์

“ใฝ่รู้ อยู่อย่างพอเพียง”

๑.๘ สภาพชุมชนโดยรวม

๑. สภาพชุมชนรอบบริเวณสถานศึกษามีลักษณะเป็นชุมชนชนบท เพราะมีระยะทางห่างจากเทศบาลม่วงสามสิบ ประมาณ ๑๐ กิโลเมตร มีประชากรประมาณ ๑,๐๐๐ คน ประชากร ๑๐๐ เปอร์เซ็นต์ นับถือศาสนาพุทธ ซึ่งประชากรมีความศรัทธาและปฏิบัติตามแนวทางศาสนาได้เป็นอย่างดี แต่ในแง่ของการศึกษา ประชากรมีพื้นฐานความรู้ค่อนข้างต่ำ โดยทั่วไปสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของชุมชน จัดว่าเป็นชุมชนที่มีฐานะปานกลาง ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป ทำสวน ทำนา เนื่องจากพื้นที่ส่วนใหญ่เหมาะแก่การเพาะปลูก ทำการเกษตร เพื่อการใช้จ่ายในครอบครัว เนื่องจากสถานศึกษาตั้งอยู่ในบริเวณเขตชุมชน ทำให้มีพื้นที่กว้างขวางเพียงพอต่อการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนและชุมชนมีความสนใจต่อกิจกรรมต่างๆ ที่ทางสถานศึกษาจัดขึ้น

๒. ผู้ปกครองส่วนใหญ่ จบการศึกษาระดับประถมศึกษา

- ประกอบอาชีพ (คิดเป็นร้อยละ) เกษตรกร ๙๐% รับจ้าง ๑๐%
- การนับถือศาสนา (คิดเป็นร้อยละ) พุทธ ๑๐๐ %
- ฐานะทางเศรษฐกิจ/รายได้โดยเฉลี่ย ต่อครอบครัวต่อปี ๓๐,๐๐๐-๕๐,๐๐๐ บาท
- จำนวนคนเฉลี่ยต่อครอบครัว ๕ คน

๑.๙ โอกาสและข้อจำกัดของสถานศึกษา

๑. โอกาสของสถานศึกษา อยู่ในบริเวณเขตชุมชน ชุมชนคอยดูแลและช่วยเหลือ การเดินทางสะดวก สามารถเดินเท้าหรือปั่นจักรยานมาโรงเรียนได้ มีหน่วยงานต่างๆ เช่น รพ.สต. ตำบลหนองเหล่า องค์การบริหารส่วนตำบลหนองเหล่า สะดวกในการขอความร่วมมือ ประชาชนส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกร

๒. ข้อจำกัดของสถานศึกษาขาดแคลนครูเฉพาะทาง เช่น ครูวิชาเอกปฐมวัย ครูเอกวิชาภาษาไทย ขาดแคลนห้อง/ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ขาดห้องปฏิบัติการภาษาอังกฤษ คอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอกับจำนวนนักเรียน ขาดห้องวิทยาศาสตร์อุปกรณ์การสอนวิทยาศาสตร์ไม่เพียงพอ

๒. วิสัยทัศน์ (Vision)

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรม นำครูสู่การพัฒนาศึกษาเทคโนโลยี สร้างสรรค์นวัตกรรม เพิ่มทวีประสิทธิภาพบริหาร จัดการศึกษาเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้นักเรียนรักการอ่าน การเขียน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีระเบียบวินัยในตนเอง พัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ภายใต้การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชนและท้องถิ่น

๓. พันธกิจ (Mission)

๑. จัดการศึกษาให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๑ ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒. จัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
๓. จัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
๔. จัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
๕. พัฒนาครูและบุคลากรทุกคนในโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง
๖. ส่งเสริมความร่วมมือให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
๗. ส่งเสริมการสร้างอัตลักษณ์ของสถานศึกษาให้โดดเด่น

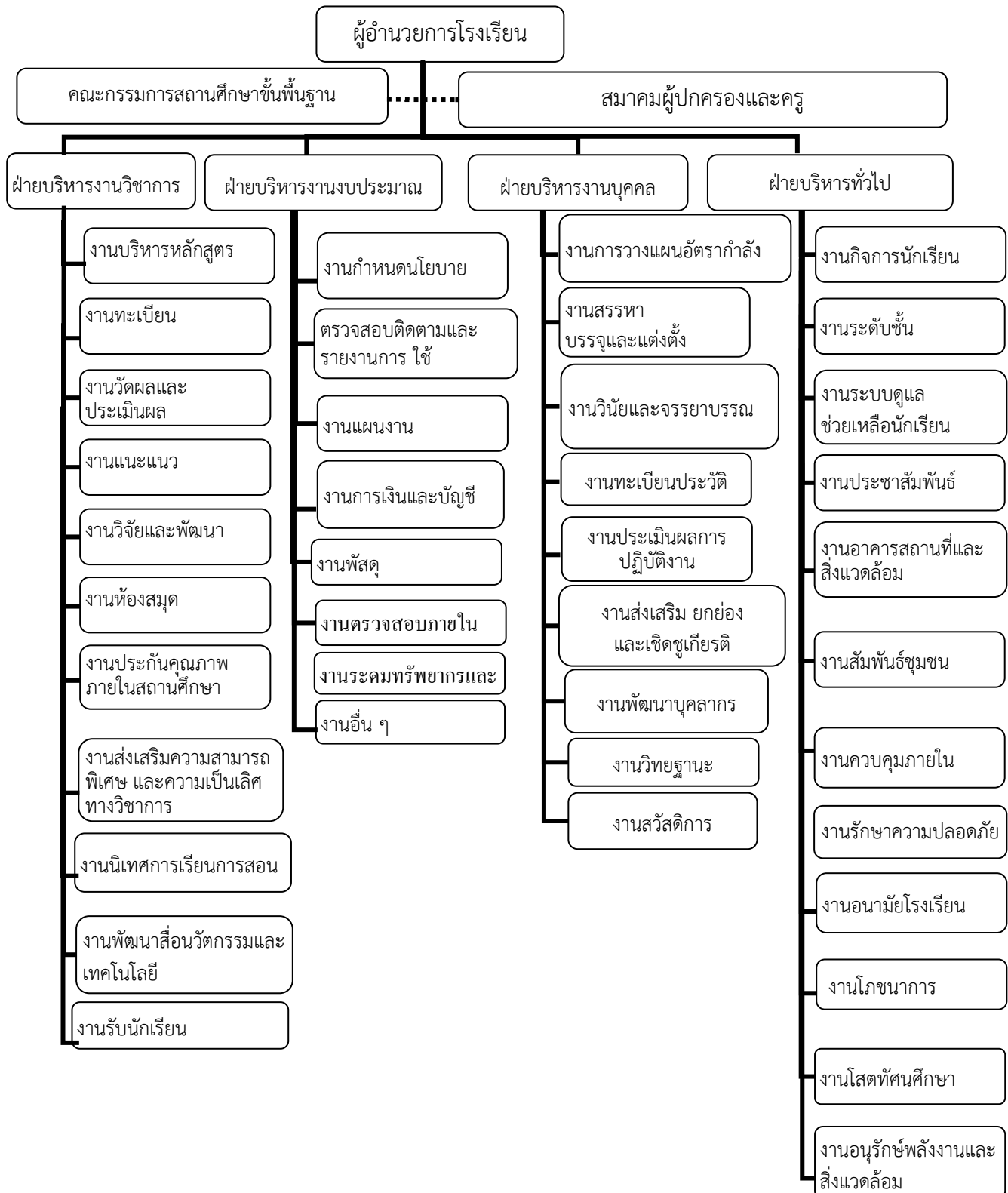
๔. เป้าหมาย (Goal)

๑. สถานศึกษามีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบมีประสิทธิภาพ
๒. สถานศึกษามีการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
๓. นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด
๔. นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง
๕. ครูมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้สื่อและเทคโนโลยี
๖. ภาครัฐ เอกชน ตลอดจนชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง
๗. สถานศึกษามีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น

๕. การบริหารจัดการสถานศึกษา

โครงสร้างการบริหารจัดการศึกษา

การบริหารจัดการการศึกษา โรงเรียนบ้านทุ่งใต้แบ่งโครงสร้างการบริหารงานเป็น 4 ฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายอำนวยการ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายกิจการนักเรียน และฝ่ายบริหารงานทั่วไป ผู้บริหารยึดหลักการบริหารแบบ PDCA



๖. ข้อมูลบุคลากรของสถานศึกษา

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ตำแหน่ง	วุฒิ	วิชาเอก
๑	นางสาวเทพพร สายธนู	ผู้อำนวยการโรงเรียน	ศษม.	การบริหารการศึกษา
๒	นายเอกชัย เขียววรรณ	ครู	คบ.	ภาษาอังกฤษ
๓	นางสาวมลธิรา พูลเพิ่ม	ครูผู้ช่วย	กศ.บ.	คณิตศาสตร์
๔	น.ส.สุรัตน์ติกาญจน์ อนุสนธิ์	ครูผู้ช่วย	คบ.	สังคมศึกษา
๕	นายบุญส่ง เทพารักษ์	พนักงานราชการ	วทบ.	เคมี
๖	นางสาวเบญจวรรณ มีธรรม	ครูอัตราจ้าง	คบ.	ภาษาไทย
๗	นางสาวภักวดี พิพัฒน์	ครูอัตราจ้าง		
๘	นางสาวจิราภรณ์ ต้นสิงห์	ครูอัตราจ้าง	ปวส.	เทคโนโลยีธุรกิจ
๙	นางจิตาภา บุตโลบล	ธุรการ	คบ.	วิทยาศาสตร์ทั่วไป
๑๐	นายจรรย์ พิณโท	นักการภารโรง	ม.๖	-

๗. ข้อมูลคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ตำแหน่ง
๑	นายสุขสันต์ พิณโท	ประธานคณะกรรมการสถานศึกษา
๒	นางเหลียม บุตรจันทร์	ผู้แทนผู้ปกครองนักเรียน
๓	นายสินพร ศิริคุณ	ผู้แทนองค์กรชุมชน
๔	นายคำเส็ง หมั่นเพียร	ผู้แทนองค์กรศาสนา
๕	นายทวี ศรีสุข	ผู้แทนศิษย์เก่า
๖	นายบุญมี ประกอบ	ผู้แทนองค์กรการปกครองส่วนท้องถิ่น
๗	นางสุจิตตา มณีรัตน์	ผู้ทรงคุณวุฒิ
๘	นางสาวมลธิรา พูลเพิ่ม	ผู้แทนครู
๙	นางสาวเทพพร สายธนู	กรรมการและเลขานุการ

๘. จำนวนนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม	จำนวนห้องเรียน
		ชาย	หญิง		
อ.๑	๑	๕	๑	๖	๑
อ.๒	๑	๕	๒	๗	๑
อ.๓	๑	๔	๑	๕	๑
รวม	๓	๑๔	๔	๑๘	๓
ป.๑	๑	๓	๔	๗	๑
ป.๒	๑	๓	๔	๗	๑
ป.๓	๑	๗	๔	๑๑	๑
ป.๔	๑	๓	๕	๘	๑
ป.๕	๑	๔	๓	๗	๑
ป.๖	๑	๕	๕	๑๐	๑
รวม	๖	๒๕	๒๕	๕๐	๖
รวมทั้งสิ้น	๙	๓๙	๒๙	๖๘	๙

๙. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา

ระดับปฐมวัย

ผลการประเมินพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย

ชั้นอนุบาลปีที่ ๑ (๓ ขวบ) ปีการศึกษา ๒๕๖๖

พัฒนาการด้าน	จำนวนเด็ก ที่ประเมิน	จำนวน/ร้อยละของเด็กตามระดับคุณภาพ					
		(๓) ระดับดี		(๒) ระดับพอใช้		(๑) ระดับควรส่งเสริม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ด้านร่างกาย	๖	๖	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านอารมณ์ - จิตใจ	๖	๖	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านสังคม	๖	๖	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านสติปัญญา	๖	๖	๑๐๐	๐	๐	๐	๐

ผลการประเมินพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ (๔ ขวบ) ปีการศึกษา ๒๕๖๖

พัฒนาการด้าน	จำนวนเด็ก ที่ประเมิน	จำนวน/ร้อยละของเด็กตามระดับคุณภาพ					
		(๓) ระดับดี		(๒) ระดับพอใช้		(๑) ระดับควรส่งเสริม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ด้านร่างกาย	๗	๗	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านอารมณ์ - จิตใจ	๗	๗	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านสังคม	๗	๗	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านสติปัญญา	๗	๗	๑๐๐	๐	๐	๐	๐

ผลการประเมินพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ (๕ ขวบ) ปีการศึกษา ๒๕๖๖

พัฒนาการด้าน	จำนวนเด็ก ที่ประเมิน	จำนวน/ร้อยละของเด็กตามระดับคุณภาพ					
		(๓) ระดับดี		(๒) ระดับพอใช้		(๑) ระดับควรส่งเสริม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ด้านร่างกาย	๕	๕	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านอารมณ์ - จิตใจ	๕	๕	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านสังคม	๕	๕	๑๐๐	๐	๐	๐	๐
ด้านสติปัญญา	๕	๕	๑๐๐	๐	๐	๐	๐

ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test : RT)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

ความสามารถ ด้านการอ่าน	จำนวน นักเรียน ทั้งหมด	จำนวน นักเรียน ที่เข้าสอบ	คะแนนเฉลี่ย ระดับประเทศ ปี ๒๕๖๖	คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบ ด้านการอ่านของโรงเรียน		
				๒๕๖๖	๒๕๖๕	๒๕๖๔
อ่านรู้เรื่อง	๖	๖	๗๘.๐๖	๖๒.๖๖	๖๐.๔๐	๗๗.๒๕
อ่านออกเสียง	๖	๖	๗๙.๙๓	๖๘.๓๓	๕๙.๐๐	๖๓.๐๐
รวม ๒ ด้าน	๖	๖	๗๙.๐๐	๖๕.๕๐	๕๙.๗๐	๗๐.๑๒

***หมายเหตุ : โรงเรียนเข้าสอบร้อยละ ๑๐๐

ผลการประเมินการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test : NT)
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

สมรรถนะ	จำนวน นักเรียน ทั้งหมด	จำนวน นักเรียน ที่เข้าสอบ	คะแนนเฉลี่ย ระดับประเทศ ปี ๒๕๖๖	คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบสมรรถนะ ของโรงเรียน		
				๒๕๖๖	๒๕๖๕	๒๕๖๔
ด้านภาษา (Literacy)	๖	๖	๕๒.๙๗	๗๙.๖๖	๓๔.๖๖	๕๕.๒๒
ด้านคำนวณ (Numeracy)	๖	๖	๖๒.๕๘	๗๗.๙๑	๔๔.๙๑	๗๐.๙๔

***หมายเหตุ : โรงเรียนเข้าสอบร้อยละ ๑๐๐

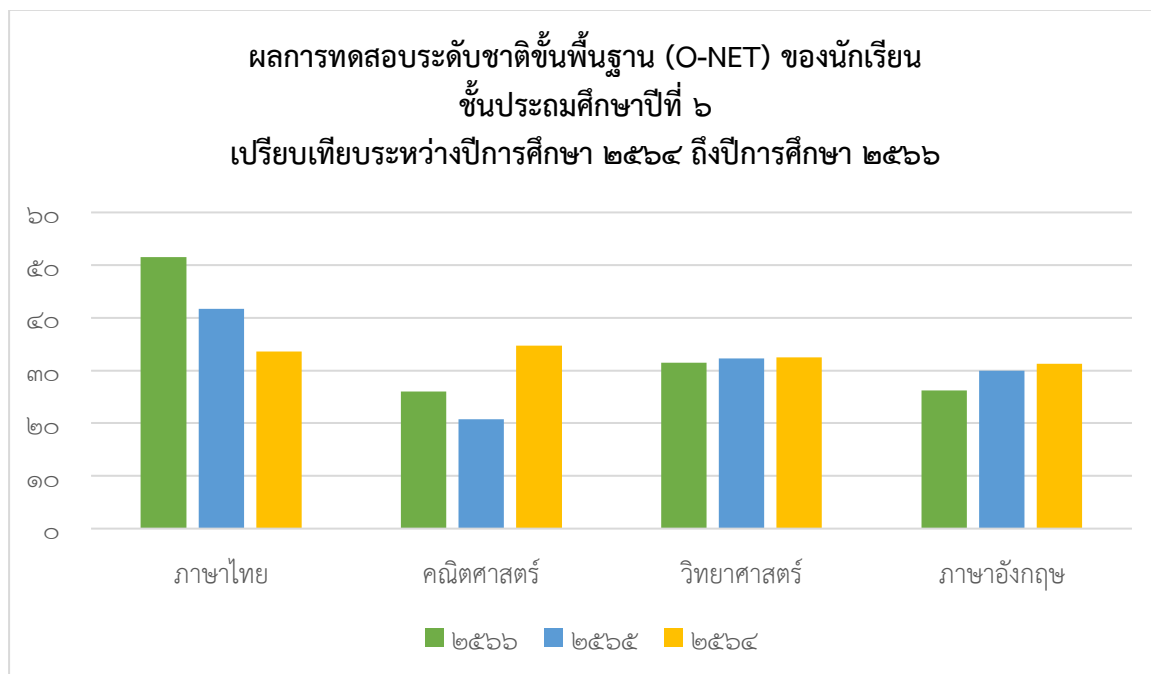
ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

วิชา	คะแนนเฉลี่ย
ภาษาไทย	๕๑.๕๕
คณิตศาสตร์	๒๖.๐๐
วิทยาศาสตร์	๓๑.๕๐
ภาษาอังกฤษ	๒๖.๒๕

ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ระหว่างปีการศึกษา ๒๕๖๔ ถึงปีการศึกษา ๒๕๖๖

วิชา	จำนวน นักเรียน ทั้งหมด	จำนวน นักเรียน ที่เข้าสอบ	คะแนนเฉลี่ยระดับ ประเทศ ปี ๒๕๖๖	คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบ (O-NET) ของโรงเรียน		
				๒๕๖๖	๒๕๖๕	๒๕๖๔
ภาษาไทย	๕	๕	๕๗.๓๐	๕๑.๕๕	๔๑.๖๖	๓๓.๖๓
คณิตศาสตร์	๕	๕	๒๙.๙๖	๒๖.๐๐	๒๐.๘๐	๓๔.๗๕
วิทยาศาสตร์	๕	๕	๔๐.๗๕	๓๑.๕๐	๓๒.๓๔	๓๒.๕๐
ภาษาอังกฤษ	๕	๕	๓๗.๓๒	๒๖.๒๕	๓๐.๐๐	๓๑.๒๕

*** หมายเหตุ : โรงเรียนเข้าสอบร้อยละ ๑๐๐



โครงการนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

โรงเรียน บ้านทุ่งใต้ รหัสโรงเรียน ๑๐๓๔๗๑๐๗๔๔

ชื่อโครงการ : โครงการนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อผู้บริหารสถานศึกษาที่รับผิดชอบโครงการ : นางสาวเทพพร สายธนู

ระยะเวลาดำเนินการ : ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗ – ๓๐ เมษายน ๒๕๖๘

สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

๒) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

๓) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน หรือ จุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนดได้แก่

กลยุทธ์ที่ ๓ ขยายและสร้างโอกาสทางการศึกษาให้ครอบคลุมผู้เรียน ให้เข้าใจ เข้าถึง การบริการทางการศึกษาพัฒนาสู่ความเป็นเลิศ

กลยุทธ์ที่ ๔ พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบ เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการให้สามารถจัดสามารถจัดการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพ

กลยุทธ์ที่ ๕ พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการการศึกษา

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

๑) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๒) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

๓) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ลักษณะโครงการ

๑. หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่น ด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การศึกษาเป็นรากฐานและเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาคนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้โดยพลเมืองในประเทศชาติสามารถมีการเรียนรู้อยู่ตลอดชีวิตและผลจากการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพโดยมีการใช้ข้อมูลสารสนเทศทางการศึกษามาสนับสนุนนโยบาย เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ดังนั้นการจัดการศึกษาที่ดีจึงเป็นความคาดหวังของสังคมตามที่กระทรวงศึกษาธิการ ได้ดำเนินการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. ๒๕๕๒-๒๕๖๑) โดยมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการพัฒนาคุณภาพคนไทยยุคใหม่ ครูยุคใหม่ สถานศึกษาและแหล่งเรียนรู้ใหม่และระบบบริหารจัดการใหม่ ๆ ต้องอาศัยการดำเนินการพัฒนาในกระบวนการต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกันทั้งกระบวนการด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ซึ่งเน้นในการยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพนั้น จากการวิเคราะห์ปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ O-NET/NT ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ประถมศึกษาปีที่ ๖ ปรากฏว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับ สพฐ. ทุกกลุ่มสาระ ซึ่งโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ได้กำหนดแผนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา จุดเน้นที่ ๑.๙ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (O-NET/NT) ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของนักเรียน ใน ๔ วิชาหลัก ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามแผนการขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และในปัจจุบันนวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น แนวโน้ม วิธีการเรียนรู้ของนักเรียนในอนาคตมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก แทนการเน้นตัวผู้สอน ซึ่งการนำสื่อดิจิทัลมาช่วยในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนได้ด้วยตนเองโดยไม่มีข้อจำกัดและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้กำหนดให้ครูจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพทั้ง ๓ ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะกระบวนการ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ทั้ง ๓ ด้าน อย่างเต็มศักยภาพนั้นจำเป็นต้องมีสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและลักษณะเนื้อหาหรือกิจกรรมนั้น ๆ ด้วย เนื่องจากสื่อ/นวัตกรรมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ในเวลาอันรวดเร็ว จึงได้จัดทำโครงการผลิตและพัฒนาสื่อประกอบการสอนเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. วัตถุประสงค์

- ๑) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ให้สูงขึ้น
- ๒) เพื่อพัฒนาครูผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจในการวิเคราะห์ปัญหา และนำผลไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาออกแบบการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ในมาตรฐาน/ ตัวชี้วัดที่ผู้เรียนมีความบกพร่อง
- ๓) เพื่อให้ครูผลิตสื่อและใช้สื่อการสอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้หลักเพิ่มสูงขึ้น

๒. ครูทุกคนมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ผลผลิตสื่อและใช้สื่อการสอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาผู้เรียน

๓.๒ เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและเรียนรู้ด้วยความสุขส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

๒. ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จัดทำคู่มือ/ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด ที่ผู้เรียนมีข้อบกพร่อง

๓. ครูผลิตสื่อและใช้สื่อการสอน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๔. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา (ที่จะคิดค้น พัฒนา หรือนำมาประยุกต์ใช้ในโรงเรียน/ห้องเรียน) ประเภท นวัตกรรมการศึกษา ระยะเวลาดำเนินการ และผู้รับผิดชอบ

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภทนวัตกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ
๑	การบริหารแบบมีส่วนร่วมเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model	การบริหารจัดการศึกษา	๑. ได้รูปแบบกระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ที่มีประสิทธิภาพ ๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียนและร่วมกันสร้างวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโรงเรียนและได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ๓. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งใต้เพิ่มสูงขึ้น	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	นางสาวเทพพร สายธนู
๒	การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนรายวิชาภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการ	การจัดการเรียนรู้	ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะอ่านและทักษะการเขียนได้สูงขึ้น	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	น.ส.เบญจวรรณ มีธรรม

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภทนวัตกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ
	เรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓				
๓	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบบูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL รายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	การจัดการเรียนรู้	๑.พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ๒.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงขึ้น ๓. นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ร้อยละ ๑๐๐	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	นางสาวมลธิรา พูลเพิ่ม
๔	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์รายวิชาวิทยาการคำนวณ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	การจัดการเรียนรู้	๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ๒. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	นางสาวภัควดี พิพัฒน์
๕	นวัตกรรมการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	การจัดการเรียนรู้	๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น ๒. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	นายเอกชัย เขียววรรณ
๖	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion)	การจัดการเรียนรู้	๑. ได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบ	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	นางสาวสุรรัตน์ติกาญ์

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภทนวัตกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ
	Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สารະภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑		อภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สารະภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สูงขึ้น ๓. นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ร้อยละ ๑๐๐		
๗	การพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬา วอลเลย์บอลของนักเรียน	การจัดการเรียนรู้	๑. นักเรียนมีทักษะด้านกีฬาวอลเลย์บอลที่สูงขึ้น นำไปสู่การพัฒนาเพื่อความเป็นเลิศต่อไป ๒. นักเรียนมีบุคลิกที่ดีมีระเบียบวินัยเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความรับผิดชอบมากขึ้น ๓. ผู้เรียนมีสมรรถนะทางกายที่ดี มีการพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	นายบุญส่ง เทพารักษ์
๘	การจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ เศรษฐกิจพอเพียงระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรม	การจัดการเรียนรู้	กิจกรรม MO-RE-YO ช่วยส่งเสริมพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ เศรษฐกิจพอเพียงระดับปฐมวัย โดยการนำหลักความ	ปีการศึกษา ๒๕๖๗	น.ส.จิราภรณ์ ต้นสิงห์

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภท นวัตกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลา ดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ
	MO-RE-YO		พอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกัน มาใช้เป็น หลักปฏิบัติจริงในการจัด กิจกรรมและจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย กิจกรรม MO-RE-YO ช่วย ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ของเด็กปฐมวัย กิจกรรม MO-RE-YO ก่อให้เกิดประสบการณ์การ เรียนรู้ร่วมกันทั้งโรงเรียน จาก แหล่งเรียนรู้ศูนย์การเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียงโรงเรียน บ้านทุ่งใต้ สอดคล้องกับ นโยบายของสถานศึกษาและ ชุมชน		

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพิ่มสูงขึ้น
๒. ครูผู้สอนมีความรู้ ความเข้าใจในการวิเคราะห์ปัญหา และนำผล ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาออกแบบ การจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ในมาตรฐาน/ ตัวชี้วัดที่ผู้เรียนมีความบกพร่องได้อย่างมี ประสิทธิภาพ
๓. ครูสามารถผลิตสื่อและใช้สื่อการสอนทุกกลุ่มสาระในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

งบประมาณ

ใช้งบประมาณ รวมทั้งสิ้น ๓๗,๕๐๐ บาท (สามหมื่นเจ็ดพันห้าร้อยบาทถ้วน)

กิจกรรม/รายการ	ค่าใช้จ่าย				รวม
	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	อื่น ๆ	
กิจกรรมที่ ๑ : พัฒนาหลักสูตร สถานศึกษานำร่อง	-	-	-	-	-
กิจกรรมที่ ๒ : พัฒนานวัตกรรมการ บริหารจัดการ	๓,๖๐๐	๒,๒๒๐	๖,๖๘๐	-	๑๒,๕๐๐
กิจกรรมที่ ๓ : พัฒนานวัตกรรมการ การจัดการเรียนรู้	-	-	๒๕,๐๐๐	-	๒๕,๐๐๐
กิจกรรมที่ ๔ : จัดกิจกรรมการเรียนรู้	-	-	-	-	-
รวม	๓,๖๐๐	๒,๒๒๐	๓๑,๖๘๐	-	๓๗,๕๐๐

การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ร้อยละ ๑๐๐ ของครูผู้สอนมีความรู้ความ เข้าใจในการวิเคราะห์ปัญหาและจัดทำ แผนการสอนยกระดับคุณภาพผู้เรียนที่ สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทของ สถานศึกษา	- ทดสอบความรู้ - ประเมินความพึงพอใจ - นิเทศติดตามการเตรียมความพร้อม ของโรงเรียนในการจัดการสอน	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสำรวจ - แบบนิเทศติดตาม
ร้อยละ ๑๐๐ ของผู้เรียนเกิดทักษะ กระบวนการคิดขั้นสูง เกิดการเรียนรู้ได้ด้วย ตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น	- ทดสอบความรู้ - ประเมินความพึงพอใจ	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสำรวจ
ร้อยละ ๙๐ ของครูผลิตสื่อและใช้สื่อการ สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	ตรวจสอบสื่อการสอนทุกกลุ่มสาระการ เรียนรู้	แบบประเมินสื่อแบบ บันทึกการใช้สื่อการสอน

นวัตกรรมการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษา

๑. ชื่อนวัตกรรม การบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model

๒. ผู้พัฒนานวัตกรรม นางสาวเทพพร สายธนู ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งใต้
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
โทรศัพท์ ๐๘๑-๙๙๙๕๕๐๓๙ E-mail : Aom.am.๓๒@gmail.com

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร
๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๕. ที่มาและความสำคัญ

การศึกษาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า ปัจจุบันทุกประเทศใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการพัฒนา ดังนั้นประเทศไทยเริ่มใช้คนเป็นศูนย์กลาง ของการพัฒนา มาตั้งแต่ปีพ.ศ. ๒๕๔๐ จนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีการใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการพัฒนาประเทศ โดยมุ่งให้คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา เน้นการพัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ พัฒนาคอนให้มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมและคุณธรรม รวมถึงการสร้างคนให้อยู่กับสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูล โดยการศึกษาในยุคไทยแลนด์ ๔.๐ นั้นจะต้องมีการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถทางด้าน ภาษาต่างประเทศ มาบูรณาการร่วมกันกับด้านวิทยาศาสตร์ ด้านเทคโนโลยี ด้านวิศวกรรมศาสตร์ และด้านคณิตศาสตร์ เพื่อปรับปรุงหรือเสริมสร้างการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นคุณภาพของผู้เรียน จะเห็นได้ว่าบทบาทและหน้าที่ของครูผู้สอนในยุคไทยแลนด์ ๔.๐ เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ที่ทำหน้าที่หล่อหลอมให้ผู้เรียนเกิด "ทักษะ" ด้านต่าง ๆ ที่คงอยู่และมีพัฒนาการ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเน้นให้ผู้เรียนใช้การคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหา และการคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปเป็นฐานในการสร้างผลผลิตหรือนวัตกรรม (Innovation) ได้ในอนาคต เพื่อตอบสนองนโยบาย Thailand ๔.๐ ของประเทศคือ การก้าวไปสู่ประเทศที่มีรายได้สูงและทรัพยากรบุคคลของประเทศเป็นผู้มีความรู้

ความสามารถ และใช้ความสามารถนั้นในการขับเคลื่อนประเทศ ดังนั้นครูจึงเป็นผู้ที่มีความสำคัญต่อการจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียน (พาสนา จุฬรัตน์, ๒๕๖๑: ๒๓๖๘)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ และ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๓ มาตรา ๖ ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญาความรู้มีคุณธรรมจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข มาตรา ๑๐ ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องจัดให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสเสมอกันในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่า ๑๒ ปี ที่รัฐจะต้องจัดให้อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย และมาตรา ๒๒ ระบุว่า การจัดการศึกษา ต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๙: ๓-๕)

กระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช ๒๕๕๑ ซึ่งพัฒนามาจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๔๔ มีการปรับปรุงแก้ไขปัญหาอุปสรรค เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการนำหลักสูตรที่เหมาะสมมาใช้ในทางการปฏิบัติมากยิ่งขึ้น และมีการติดตามประเมินผลการใช้หลักสูตรอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ทั้งเอกสารหลักสูตรและการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๒:๑) ให้กระจายอำนาจการบริหาร และการจัดการศึกษาทั้งด้านวิชาการงบประมาณ บริหารงานบุคคล การบริหารทั่วไป (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๓ : ๑๔) ซึ่งเป็นที่ทราบกันว่าการบริหารงานวิชาการนั้นถือเป็นหัวใจหลักของการบริหารสถานศึกษา (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์, ๒๕๕๓ : ๗) เนื่องจากการบริหารงานวิชาการนั้นมีความสัมพันธ์กับคุณภาพของผู้เรียน มีเป้าหมายคือการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็น มีคุณธรรมจริยธรรมตลอดจนคุณลักษณะที่พึงประสงค์เป็นพลเมืองดีและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (จิตติมา วรณศรี, ๒๕๕๗: ๓)

การบริหารงานวิชาการมีขอบข่ายและภารกิจงานตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ๑๗ งาน ได้แก่ การพัฒนาหรือดำเนินการเกี่ยวกับการให้ความเห็นการพัฒนาสาระหลักสูตรท้องถิ่น การวางแผนงานด้านวิชาการ การจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา การพัฒนาหลักสูตรในสถานศึกษา การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การวัดผล ประเมินผลและดำเนินการเทียบโอน ผลการเรียนรู้ การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาในสถานศึกษา การพัฒนาส่งเสริมให้มีแหล่งเรียนรู้ การแนะแนวการพัฒนากระบวนการประกันคุณภาพในและมาตรฐานการศึกษาการส่งเสริมชุมชน ให้มีความเข้มแข็งทางวิชาการ การประสานความร่วมมือในการพัฒนาวิชาการกับสถานศึกษา และองค์กรอื่น การส่งเสริมและสนับสนุนงานวิชาการแก่บุคคล ครอบครัวยุวมวล องค์กร หน่วยงาน สถานประกอบการและสถาบันอื่นที่จัดการศึกษาการจัดทำระเบียบและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับงานด้านวิชาการของสถานศึกษา การคัดเลือกหนังสือแบบเรียนเพื่อใช้ในสถานศึกษา การพัฒนาและใช้สื่อเทคโนโลยีทางการศึกษาและการนิเทศการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๐: ๑)

การทำงานเป็นทีมเป็นพื้นฐานสำคัญของความสำเร็จในการที่จะบริหารจัดการของผู้บริหาร สถานศึกษา ซึ่งจะประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายหรือไม่ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลาย ๆ ประการ ซึ่งส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมอย่างไรก็ตามในการทำงานหรือดำเนินการตามกระบวนการบริหารนั้น ไม่อาจประสบความสำเร็จได้หากปราศจากความร่วมมือจากบุคลากรทุกคนในหน่วยงานที่เกิดความ ร่วมมือร่วมใจในการทำงานหรือการทำงานเป็นทีม จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้บริหารทั้งหลายควรหันมา ให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะการทำงานทั้งหลายต้องอาศัยความร่วมมือจากบุคลากรหลายฝ่าย จึงจะทำให้องค์กร สามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การทำงานเป็นทีม เกิดจากแนวคิดที่ว่า มนุษย์มีความสามารถที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ถ้านำมนุษย์เหล่านั้นมา รวมกันก็จะประกอบด้วย บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถที่หลากหลาย ซึ่งถ้าได้มีการแบ่งงาน

การกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ การจัดระบบสื่อสารที่เหมาะสมจะทำให้การทำงานนั้นบรรลุ จุดมุ่งหมายและก่อให้เกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การส่งเสริมการทำงาน เป็นทีมนับเป็นเทคนิคการ พัฒนาองค์การที่สำคัญอย่างหนึ่ง ซึ่งการบริหารบุคคลแผนใหม่ได้ให้ความ สนใจในการทำงานเป็นทีมอย่างมาก เพราะการร่วมมือร่วมใจกันปฏิบัติงานในองค์การนั้นย่อมทำให้ องค์การดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และราบรื่น การร่วมมือและการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน เป็นเทคนิคการบริหารงานที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งซึ่งผู้บริหาร และผู้ร่วมงานต้องมีความเข้าใจ ให้ลึกซึ้งถึงประสิทธิภาพของการทำงานเป็นทีม จากเหตุผลดังกล่าว ผู้บริหารและ ครูควรให้ความสนใจและ ให้ความสำคัญต่อการศึกษาการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ อันจะเป็นแนวทางหลัก ที่จะส่งเสริมการทำงานร่วมกันให้เกิดประสิทธิภาพ อันจะเป็นแนวทางหลักที่จะส่งเสริมการทำงาน ร่วมกันให้เกิด ประสิทธิภาพของการทำงานสูงสุด และพร้อมที่จะก้าวไปสู่การเป็นผู้บริหารมืออาชีพ (ไพโรจน์ บาลัน. ๒๕๕๑, หน้า ๒๑)

ดังนั้นความสำเร็จขององค์การนั้นขึ้นอยู่กับการบริหารการทำงานเป็นทีมให้มีประสิทธิภาพ ผู้บริหารจึงมี ความจำเป็นต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดต่าง ๆ ของกระบวนการในการ บริหารทีมงานให้กระจ่างชัดใน ทุกแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นหลักการ องค์ประกอบ และการกำหนด วัตถุประสงค์ของการทำงานเป็นทีม ตลอดจนวิธี กระตุ้นหรือจูงใจให้เกิดการทำงานเป็นทีมอย่าง ต่อเนื่อง เพื่อให้ทีมงานได้ช่วยกันทำงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ตาม เป้าหมายขององค์การ หากผู้บริหาร สามารถเรียนรู้และนำมาใช้ประ โยชน์ได้อย่างเต็มที่ จะส่งผลดีต่อองค์การเป็น อย่างมาก ทั้งในด้าน เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้แก่องค์การ และในด้านการสร้างความแข็งแกร่งของ องค์การ ทำให้องค์การเจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืน (ทองทิพภา วิริยะพันธุ์, ๒๕๕๓, หน้า ๑๑)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เป็นหน่วยงานสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มีภารกิจในการส่งเสริม สนับสนุนและบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานในการ ขับเคลื่อนคุณภาพการจัดการศึกษา โดยใช้กระบวนการ PLC เพื่อนำไปสู่เป้าหมายคุณภาพ ๕ ดี ได้แก่ นักเรียนดี ครูและบุคลากรทางการ ศึกษาดี ห้องเรียนดี สถานศึกษาดี โดยสอดคล้องกับมาตรฐานด้านความปลอดภัย ด้าน โอกาส ด้านคุณภาพ และด้านประสิทธิภาพ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป้าหมายของ การพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา และการเป็นกลไกการจัดการศึกษาด้วยการสร้างเป้าหมายร่วม มีการวาง แผนการขับเคลื่อนให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) ครอบคลุมทั้งเขตพื้นที่ที่มีการร่วมคิด ร่วมทำ ร่วม รับผิดชอบอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ ข้อที่ ๘ ที่กล่าวว่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและ สถานศึกษามีระบบบริหารจัดการตามแนวทางการกระจายอำนาจ หลักธรรมาภิบาล เน้นการมีส่วนร่วมทุกภาค ส่วน และมีระบบการตรวจสอบ นิเทศ ติดตาม การจัดการศึกษาอย่างต่อเนื่อง นโยบายการบริหารที่เน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานศึกษา ตั้งแต่การเริ่มวางแผนการดำเนินงานการร่วมกันคิด ร่วมกัน ทำ และร่วมกันรับผิดชอบ มีความสำคัญอย่างมากต่อคุณภาพของการจัดการศึกษา นอกจากนี้การทำงานเป็นทีมที่ เน้นการมีส่วนร่วมระหว่างผู้บริหารสถานศึกษากับบุคลากรในสถานศึกษา เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญ อย่างยิ่งต่อการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานศึกษา โดยควรจะต้องมีการประชุม เพื่อวางแผนการดำเนินงาน ร่วมกัน มีการติดต่อสื่อสารให้ทีมงานเข้าใจตรงกัน มีการแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและ กัน โดยผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องกำกับ ติดตามผลการดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงร่วมกันปรับปรุง แก้ไข ปัญหาและร่วมกันพัฒนาสถานศึกษาเพื่อให้ผลการดำเนินงาน มีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้

ความสำคัญดังกล่าว การบริหารแบบมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพในสถานศึกษา ได้ใช้เป็นข้อมูลในการหา แนวทางพัฒนาการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษา นำไปสู่การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพใน สถานศึกษา และใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศประกอบการวางแผน พัฒนาการบริหารแบบมีส่วนร่วมอันจะนำไปสู่การ

ทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพในสถานศึกษาอย่างสูงที่สุด ในการทำงาน สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการบริหารจัดการ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและปัญหาอื่น ๆ ส่งผลให้การดำเนินงานของโรงเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ เป้าหมายมาตรฐานและเป็นที่ยอมรับ

๖. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๖.๑ วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนากระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model โรงเรียนบ้านทุ่งใต้
๒. เพื่อส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียน
๓. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่อยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างต่ำให้สูงขึ้น

๖.๒ เป้าหมาย

๖.๒.๑ เป้าหมายเชิงปริมาณ

- ๑) โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ร้อยละ ๑๐๐ มีกระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model
- ๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ร้อยละ ๑๐๐ มีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พัฒนาโรงเรียนและได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการสอนร่วมกัน
- ๓) นักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากที่อยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างต่ำมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

๖.๒.๒ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ๑) โรงเรียนบ้านทุ่งใต้มีกระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของโรงเรียน
- ๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พัฒนาโรงเรียนและได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการสอนร่วมกัน
- ๓) นักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากที่อยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างต่ำมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

๗. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายครั้งนี้ คือ ครูและบุคลากรทางการศึกษาและนักเรียน จำนวน ๗ คน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๘. กระบวนการหรือขั้นตอนการนิเทศภายในสถานศึกษา

ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และอุปสรรคในการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนา คุณภาพ การศึกษาของโรงเรียน โดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วม ได้แก่ ผู้บริหาร ครูคณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน นักเรียน ผู้ปกครองและชุมชน วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และศึกษาแนวทางการบริหารจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพโรงเรียนอย่างยั่งยืน ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน เพื่อกำหนดรูปแบบ ขอบข่าย แนวทางในการพัฒนา และแก้ปัญหาการบริหารจัดการศึกษา สร้างรูปแบบการบริหารที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน และเอื้อต่อการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้รูปแบบ BTS Model ขับเคลื่อนระบบการนิเทศภายใน เป็นเทคนิคที่ใช้ในการบริหารงานเพื่อพัฒนาโรงเรียน ให้เป็นโรงเรียนที่เป็นเลิศ

โดยได้พัฒนามาจากหลักการบริหารแบบมีส่วนร่วม มีกระบวนการผลิตนวัตกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงานโดยควบคุมคุณภาพด้วย PDCA โดยได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

ความหมายของการบริหารแบบมีส่วนร่วม

การบริหารแบบมีส่วนร่วม (participation management) เป็นความพยายามที่ผู้บริหารจูงใจให้ผู้ที่ปฏิบัติงานในองค์การได้มีส่วนในการตัดสินใจ ร่วมรับผิดชอบและร่วมมือกันพัฒนางานด้วยความเต็มใจ ได้มีนักการศึกษาให้ความหมายของการบริหารแบบมีส่วนร่วมไว้ ดังนี้

โสภิตา คล้ายหนองสรวง (๒๕๕๘, หน้า ๒๐) ได้สรุป ความหมาย การบริหารแบบมีส่วนร่วมไว้ว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วม คือ กระบวนการที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือผู้ใต้บังคับบัญชาได้เข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญต่อ การบริหารหน่วยงานอยู่บนพื้นฐานของแนวความคิดของการแบ่งอำนาจหน้าที่จัดให้ มีการตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกันและให้ความเป็นอิสระต่อความรับผิดชอบในงาน

นงคราญ สุภระมณี, (๒๕๕๘, หน้า ๙) สรุปความหมายการบริหาร แบบมีส่วนร่วมไว้ว่า การเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการบริหารจัดการศึกษา ทั้งที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งเข้ามามีส่วนร่วมบริหารในกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานศึกษาทั้งทางตรงและทางอ้อม มีลักษณะของการร่วมรับรู้ ร่วมทำ ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติ ร่วมควบคุมและตรวจสอบ

ทับทิม แสงอินทร์ (๒๕๕๙, หน้า ๑๕) สรุปความหมายการบริหาร แบบมีส่วนร่วมไว้ว่า การบริหารงานที่เปิดโอกาสให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเข้ามา มีส่วนร่วมตัดสินใจร่วมรับผิดชอบ และร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมี อิสระ โดยกระทำด้วยความเต็มใจ เพื่อให้งานนั้นดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วม หมายถึง กระบวนการทำงานที่เปิด โอกาสให้บุคคล ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษามีส่วนร่วมคิดตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมทำงาน ร่วมรับผิดชอบและแสดงความคิดเห็นในการวางแผน โดยใช้ความคิด สร้างสรรค์และความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงาน ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกผูกพัน ผูกมัดและตกลงทางใจ ร่วมกันในการบริหารโรงเรียนให้บรรลุเป้าหมาย

กระบวนการหรือขั้นตอนการมีส่วนร่วม

กระบวนการหรือขั้นตอนการมีส่วนร่วม มีนักวิชาการได้กล่าวถึง กระบวนการหรือขั้นตอนการมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

ประภัสสร เตชะประเสริฐวิทยา (๒๕๕๐, อ้างถึงใน จิตรรา แก้วมะ, ๒๕๖๓, หน้า ๒๘) ได้นำแนวคิดของไพรัตน์ เตชะรินทร์ มาสรุปถึงการมีส่วนร่วมไว้ว่า บุคคล กลุ่มคน ชมรม สมาคม มูลนิธิและองค์กรอาสาสมัครต่างๆ ควรมีส่วนร่วมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และนโยบายการพัฒนาในเรื่องต่อไปนี้

๑. ร่วมทำการศึกษาค้นคว้าปัญหาและสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นใน ชุมชน ตลอดจนความต้องการของชุมชน

๒. ร่วมคิด และสร้างรูปแบบ และวิธีการพัฒนา เพื่อแก้ไขและลด ปัญหาของชุมชนเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนหรือสนองความต้องการ ของชุมชน

๓. ร่วมวางแผนนโยบาย หรือแผนงาน หรือโครงการ หรือกิจกรรมเพื่อ จัดปัญหาและแก้ไขปัญหาและสนองความต้องการของชุมชน

๔. ร่วมตัดสินใจการใช้ทรัพยากรที่มีจำกัดให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

๕. ร่วมจัดหรือปรับปรุงระบบบริหารงานพัฒนาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

๖. ร่วมการลงทุนในกิจกรรมโครงการของชุมชนตามขีด ความสามารถของตนเองและของหน่วยงาน

๗. ร่วมปฏิบัติตามนโยบาย แผนงาน โครงการและกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

๘. ร่วมควบคุม ติดตาม ประเมินผลและร่วมบำรุงรักษาโครงการและกิจกรรมที่ได้ทำไว้ทั้งเอกชนและรัฐบาลให้ใช้ประโยชน์ได้ตลอดไป

นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ (๒๕๕๐, อ้างถึงใน จิตรา แก้วมะ, ๒๕๖๓, หน้า ๒๘) ได้กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วม ประมวลได้เป็น ๓ ส่วน ได้แก่

๑. ส่วนของการวางแผนพัฒนา จะเริ่มต้นตั้งแต่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม ในการค้นหาปัญหาและสาเหตุของ ปัญหา การกำหนดนโยบายและวัตถุประสงค์ในการ แก้ปัญหาและพัฒนาการศึกษาชุมชน มีส่วนร่วมในการ ตัดสินใจ กำหนดความต้องการของ ชุมชน จัดลำดับความสำคัญของความต้องการนั้น ๆ ตลอดจนกำหนดพิธีการ และแนวทาง การดำเนินงาน และกำหนดทรัพยากร และแหล่งทรัพยากรที่จะนำไปสนับสนุนการจัดและ พัฒนา กิจกรรมต่าง ๆ

๒. ส่วนของการจัดและดำเนินการตามแผนงานโครงการเป็นส่วนที่ ประชาชนเข้ามาทำประโยชน์ใน โครงการ โดยการร่วมมือช่วยเหลือด้านทุนทรัพย์ วัสดุ อุปกรณ์ และแรงงาน หรือโดยการบริหารและประสานงาน ตลอดจนการดำเนินการ ขอความช่วยเหลือจากภายนอก เป็นต้น

๓. ส่วนของการประเมินผลโครงการเป็นส่วนที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม ในการประเมินว่าโครงการพัฒนาที่ ดำเนินการนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ การ ติดตามผลนี้อาจเป็นการประเมินความก้าวหน้าหรือผลสรุป รวมทั้งโครงการ

สันติ บุญภิรมย์ (๒๕๕๒:๖๒-๖๓)ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการบริหารแบบมีส่วนร่วม ว่า การมีบริหารแบบมี ส่วนร่วม เป็นการบริหารอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งการจะสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ร่วมงานได้มากเท่าใด อยู่ที่ ความสามารถในการบริหารจัดการของผู้บริหารแต่ละคน โดยแนวทางการบริหารแบบมีส่วนร่วม อาจ จำแนกได้ ดังนี้

๑. การร่วมคิด หมายถึง การผู้บริหารเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมงานบางคนหรือบางกลุ่มร่วมกันคิด เกี่ยวกับการ ปฏิบัติงาน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งก่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันระหว่าง ผู้บริหารกับผู้ใต้บังคับบัญชา อีกทั้งการร่วมกันคิดอย่างเป็นทางการแสดงความเป็นเจ้าของ และเป็นการ กำหนดเป้าหมายการปฏิบัติงานร่วมกัน

๒. การร่วมทำ หมายถึง ผู้บริหารจะต้องนำผลที่ได้จากการคิดมาก่อให้เกิดการปฏิบัติจริงใน ระยะเวลาที่เหมาะสม สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้ร่วมงานแต่ละคน โดยมี เป้าหมายเพื่อให้เกิด ประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร

๓. ร่วมประเมินผลงาน หมายถึง มีการกำหนดเครื่องมือวัดผลที่มีคุณภาพ ผู้ปฏิบัติงานแต่ละ ฝ่ายร่วมกัน เสนอประเด็นที่ต้องการวัดผล และกำหนดเกณฑ์การวัดที่เหมาะสม เมื่อมีเกณฑ์การวัดที่ เหมาะสมแล้วก็นำเกณฑ์ ดังกล่าวไปใช้ในการประเมินผลการปฏิบัติงาน โดยไม่มอบหมายให้ฝ่ายใด ฝ่ายหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้นเป็น ผู้ตัดสิน

๔. ร่วมยอมรับในผลการประเมิน หมายถึง เมื่อผู้ปฏิบัติงานได้ร่วมกันสร้างเครื่องมือในการวัด และ ประเมินผลการปฏิบัติงานแล้ว หากผลของการประเมินนั้นออกมาในลักษณะใดก็ควรยอมรับผล การประเมินนั้น โดยเน้นหลักความรับผิดชอบร่วมกันของทั้งทีม

๕. ร่วมปรับปรุงวิธีการทำงานใหม่ หมายถึง การปรับปรุงวิธีการดำเนินงานซึ่งเกิดจากการวิเคราะห์ผลของ การดำเนินงานที่ผ่านมาทางที่สำเร็จและไม่สำเร็จ เพื่อให้เกิดวิธีการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น มีวิธีการที่ เหมาะสมมากยิ่งขึ้น เพื่อยกระดับวิธีการบริหารต่อไป

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ เป็นโรงเรียนนำร่องเขตพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของผู้เรียน และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นทุกกลุ่มสาระ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้

อย่างมีความสุข และผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จึงได้คิดค้นนวัตกรรมการศึกษา ด้วยการศึกษาศาสนาปัจจุบันของปัญหาความต้องการของผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น เพื่อกำหนดเป็นวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย แผนงาน โครงการ และกิจกรรม เพื่อจัดทำเป็นแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติการ ประจำปี โดยมีเป้าหมายคือ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นทุกกลุ่มสาระ ให้ครูทุกคนมี นวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายดังกล่าว กระบวนการนิเทศ ติดตามจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ในการพัฒนา และส่งเสริมให้ครูทุกคนมีนวัตกรรมเป็นของตนเอง โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อ ขับเคลื่อนโครงการดังกล่าวภายใต้กระบวนการ PDCA เรื่อง “รูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา เพื่อยกระดับ คุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ โดยใช้ BTS Model”

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ใช้กระบวนการนิเทศภายใน โดยใช้ BTS MODEL ภายใต้กระบวนการ PDCA โดยมี การศึกษาข้อมูลสารสนเทศ ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่สอดคล้องกับ BTS MODEL ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๙. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อการพัฒนาวัตกรรมการบริหารแบบมีส่วนร่วมเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียน บ้านทุ่งใต้ โดยใช้รูปแบบ BTS MODEL ให้มีประสิทธิภาพต่อการบริหารจัดการศึกษา ได้มีการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาออกแบบและสร้างโมเดลในการดำเนินงาน ดังนี้

B: Best Practice แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ

บุรชัย ศิริมหาสาร (๒๕๔๘) กล่าวถึงหลักการไว้ว่า “ถ้านำความรู้ไปใช้ความรู้นั้นก็ยิ่งเพิ่มคุณค่าเพราะทำ ให้เกิดการต่อยอดความรู้ให้แตกแขนงออกไปอย่างกว้างขวาง” ดังนั้น เป้าหมายของแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศก็เพื่อให้ องค์กรและคนในองค์กรมีแนวทางการปฏิบัติที่เป็นเลิศซึ่งการจัดการที่เป็นเลิศสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลาย กรณี ดังนี้

๑. Best Practices กับการจัดการความรู้ การจัดการความรู้จะบรรลุเป้าหมายได้จะต้องทำ Best Practices ให้ปรากฏให้ชัดแจ้ง เช่น เอกสารรายงานคู่มือการปฏิบัติงาน เพื่อให้ผู้อื่นได้นำไปใช้พัฒนางานแบบต่อยอดความรู้และจัดเก็บ Best Practices ไว้ในคลังความรู้ขององค์กรไม่ให้ ความรู้สูญหายไปกับบุคคล เมื่อบุคคล นั้นๆ ออกจากองค์กรไปแล้ว

๒. Best Practices กับองค์กรแห่งการเรียนรู้ การจัดการความรู้เป็นเรื่องสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และ ประยุกต์ใช้ความรู้ รวมทั้งแปลงความรู้ของคนไปเป็นความรู้ขององค์กร การที่จะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ นั้น จะต้องมีความ ๕ ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหาอย่างมีระบบ การทดลอง ศึกษาหาแนวทางใหม่ๆ การเรียนรู้จาก ประสบการณ์ในอดีต การเรียนจากวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศของ คนอื่นและการถ่ายทอดความรู้อย่างรวดเร็วและมี ประสิทธิภาพทั่วทั้งองค์กร จะเห็นได้ว่า Best Practices เป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็น ๑ ใน ๕ ของทักษะในองค์กรแห่ง การเรียนรู้

๓. Best Practices กับการฝึกอบรมผู้บริหารสถานศึกษาตามหลักสูตรการอบรมพัฒนา ผู้บริหาร สถานศึกษาของสถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา กำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมต้องฝึกปฏิบัติงานในสถานศึกษา ต้นแบบเพื่อศึกษา Best Practices ของสถานศึกษานั้นๆ ว่ามีวิธีการบริหารงานอย่างไร จึงจะประสบความสำเร็จ แล้วจัดทำเป็นเอกสารนำเสนอ ทำให้ได้แนวทางปฏิบัติที่จะนำไปใช้ในการบริหารโรงเรียนของตน

๔. Best Practices กับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทย การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ควรจะเริ่มต้นจากการค้นคว้า รวบรวม Best Practices ด้านการบริหารการศึกษาด้านการเรียนการสอน จาก เอกสารและตัวบุคคลต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญแล้วถ่ายทอด ความรู้เหล่านั้นสู่ครูคนอื่น ๆ เพื่อเป็นเครือข่ายแตก

สาขากันออกไปโดยใช้ฐานความรู้และประสบการณ์ของครูที่ประสบความสำเร็จด้านการบริหารการศึกษาและการเรียนการสอนเป็นแรงขับเคลื่อนในการพัฒนาครูให้ขยายออกไปอย่างกว้างขวาง

นอกจากนี้ คานเตอร์ อาร์เอ็ม (Kanter, ๒๐๐๓) กล่าวถึงการนำ Best Practices ไปใช้ในองค์กรจะทำให้องค์กรประสบความสำเร็จได้ดี คือ

๑. บุคลากรมีมาตรฐานการปฏิบัติงานสูง
๒. บุคลากรมีความรู้และเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานจนค้นพบมาตรฐานการปฏิบัติงานระดับสูงได้ด้วยตนเอง
๓. พันธกิจสำเร็จลุล่วงได้เพราะการใช้จ่ายงบประมาณอย่างมีประสิทธิภาพ
๔. เป็นการเพิ่มทักษะในการปฏิบัติงานในหน้าที่
๕. เป็นฐานสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของบุคลากรในองค์กร
๖. การมีเครือข่ายสำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้
๗. การทำงานจะดำเนินการเป็นไปอย่างอัตโนมัติ
๘. เป็นการทบทวนการปฏิบัติงานที่ผ่านมาของบุคลากรด้วยตนเอง
๙. มาตรฐานการปฏิบัติงานสูงขึ้นและเป็นการค้นพบสิ่งที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานด้วยตนเอง
๑๐. ช่วยให้บุคลากรในองค์กรมีมาตรฐานการปฏิบัติงานที่ดีและสูงขึ้นส่งผลให้องค์กรมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล
๑๑. บุคลากรมีแนวความคิดที่สร้างสรรค์และมีการคิดอย่างเป็นระบบในการเรียนรู้สำหรับนำไปปฏิบัติงาน

T=Team work การทำงานเป็นทีม

สิทธิศักดิ์ เพ็ชรยิ้ม (๒๕๖๓, หน้า ๑๒) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง ความสามารถของสมาชิกในทีมที่สามารถใช้ศิลปะ อำนาจหน้าที่ในการโน้มน้าวใจบุคคลอื่น ชักจูงหรือชี้นำ ปลุกฝังศรัทธาจนทำให้สามารถทำงานเป็นทีม มีการวางแผน การทำงานร่วมกัน การกำหนดบทบาทหน้าที่ในการรับผิดชอบใช้ทรัพยากรร่วมกัน ประสานความรู้ มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดมีความสามัคคี มีเป้าหมายเดียวกันและสามารถนำพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จได้

ลำเทียน เผ่าอาจ (๒๕๕๙, หน้า ๒๒ - ๒๓) ได้สรุปความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ว่า การทำงานเป็นทีมในสถานศึกษาจะช่วยให้เกิดความสำเร็จในการปฏิบัติงาน มีปฏิสัมพันธ์ของบุคลากรร่วมกัน เพื่อให้สมาชิกและทีมมีศักยภาพและความพร้อมในการทำงานเป็นทีมเพื่อให้ประสบความสำเร็จและมีการส่งเสริมด้านความรู้ความสามารถและศักยภาพของบุคลากร เพื่อนำจุดดี จุดด้อย ความรู้และความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อร่วมกันแก้ปัญหาและเกิดประโยชน์ทั้งส่วนบุคคลและส่วนรวมในสถานศึกษาร่วมกัน

อรุณชัย บุขบง (๒๕๕๘, หน้า ๒๑) กล่าวว่า ทีมงาน มีความสำคัญในการ ช่วยทำให้สถานศึกษาสามารถรวมพลังความรู้ ความสามารถของบุคคลในสถานศึกษามาปฏิบัติงานได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ แม้จะเป็นงานที่ยากลำบากเพียงใดก็สามารถประสบผลสำเร็จได้อย่างมีคุณภาพ ส่งผลให้สถานศึกษามีความเจริญก้าวหน้าที่ส่งผลต่อ การจัดการศึกษาและผลสัมฤทธิ์ต่อนักเรียน

การทำงานเป็นทีมทำให้เกิดความสำเร็จในการปฏิบัติงาน เกิดปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในทีมร่วมกันมีศักยภาพและความพร้อมในการทำงานเป็นทีม มีการส่งเสริมด้านความรู้ ความสามารถและ ศักยภาพสมาชิกในทีม ลดการทำงานที่ซ้ำซาก เพิ่มความร่วมมือมีความคิดเชิงนวัตกรรมใหม่ๆ มีการตัดสินใจร่วมกัน มีแรงจูงใจแก่ผู้ร่วมงาน มีการปรับปรุงคุณภาพของผลิตผล และมีความคล่องตัวในการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป มีความสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างบุคคลและระหว่างหน่วยงานและเพิ่มมาตรฐานการปฏิบัติงานให้

ประสิทธิภาพและประสิทธิผล ดังนั้นการดำเนินงานโรงเรียนสีขาวในครั้งนี้ได้มีการร่วมมือระหว่างนักเรียน ครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน สถานีตำรวจภูธร องค์การบริหารส่วนตำบล และโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบล ร่วมกันขับเคลื่อนโครงการ เพื่อแสดงเจตนารมณ์อันมุ่งมั่นและตั้งใจที่จะร่วมกันดำเนินการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนให้ปรากฏผลเป็นรูปธรรม

S : Supervision (การนิเทศ กำกับ ติดตามผล)

การนิเทศการศึกษา (Supervision) เป็นกระบวนการทำงานและความร่วมมือระหว่าง ผู้นิเทศกับผู้รับการนิเทศ เพื่อประสิทธิภาพอันสูงสุดในการเรียนของนักเรียน การนิเทศเป็นการกระตุ้นให้การทำงานประสบผลสำเร็จ ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

แฮริส (Harris). (๑๙๘๕). มีความเห็นว่า การนิเทศการศึกษา คือ สิ่งที่บุคลากรใน โรงเรียนกระทำกับบุคคลหรือสิ่งของเพื่อมุ่งหมายในการคงไว้หรือเปลี่ยนแปลงการดำเนินงาน ของโรงเรียนให้เป็นไปตามแนวทางที่จะส่งอิทธิพลให้บรรลุจุดมุ่งหมายหลักการสอนของ โรงเรียนนั้น คือ การนิเทศการศึกษามุ่งให้เกิดผลต่อผู้เรียนโดยผ่านบุคคลและวัสดุ

จอมพงศ์ มงคลวนิช (๒๕๕๕) ให้ความหมายของการนิเทศว่า หมายถึง กระบวนการ ทำงานร่วมกันของ ผู้บริหารกับบุคลากรภายในสถานศึกษา ซึ่งจะต้องร่วมมือกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อปรับปรุง และพัฒนาคุณภาพการปฏิบัติงานของครู เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้สูงขึ้นตามจุดมุ่งหมายที่ทางสถานศึกษา คาดหวังไว้

ชุมศักดิ์ อินทร์รักษ์(๒๕๕๑) ให้ความหมายของการนิเทศ หมายถึง กระบวนการใน การจัดกิจกรรมอันนำไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทางที่พึงประสงค์ และเป็น การแสดงถึงกิจกรรมการนิเทศที่เป็นไปในทางการให้คำปรึกษาช่วยเหลือปรับปรุงการเรียนการสอนเพื่อให้ได้มาตรฐานที่ กำหนดในการประกันคุณภาพ

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นสรุปความหมายของการนิเทศการศึกษา หมายถึง ความ ร่วมมือกันระหว่างศึกษานิเทศก์ ผู้บริหาร ครูและบุคลากรในโรงเรียน ร่วมกันวางแผนออกแบบ แก้ไข ปรับปรุง พัฒนางาน โดยการ ใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ในการร่วมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อคุณภาพของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสูงสุด

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า BTS Model คือ เทคนิคหรือวิธีการ รูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาที่นำมาประยุกต์ใช้ในการขับเคลื่อนโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ มีดังนี้

๑. B : Best Practice หมายถึง การแสวงหาสิ่งที่ดีที่สุด ทั้งที่เป็นเป้าหมายหรือผลลัพธ์ และกระบวนการ ปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพในกระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

๒. T : Team up สร้างทีม หมายถึง การร่วมมือระหว่างนักเรียน ครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน เครือข่ายสถานศึกษา สถานีตำรวจภูธรอำเภอม่วงสามสิบ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองเหล่า และโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลหนองเหล่า ร่วมจัดทำบันทึกข้อตกลงและในการขับเคลื่อนการบริหารจัดการตามรูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้

๓. S : Supervision (การควบคุมกำกับ ติดตามผล) หมายถึง การปฏิบัติงานจะต้องมีความรับผิดชอบ มีความ เต็มใจในการทำงานในหน้าที่ และงานในส่วนรวม งานชุมชน มีความเต็มใจที่จะช่วยเหลืองาน หากมีความ รับผิดชอบและความเต็มใจทำงานแล้ว ผลงานที่ออกมาจะดีและประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของงาน นั้นๆ

เพื่อให้เกิดความชัดเจนของขั้นตอนการพัฒนาและการขับเคลื่อนคุณภาพสถานศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานของการศึกษา ผู้จัดทำจึงได้นำเสนอขั้นตอนการบริหารแบบมีส่วนร่วมเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model ในรูปแบบ PDCA ซึ่งมีกระบวนการ ดังนี้

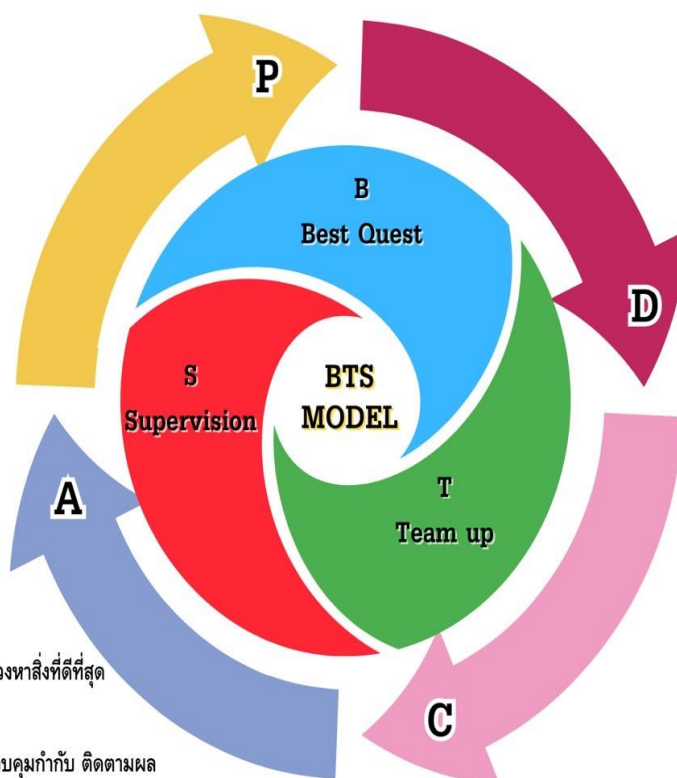
P = Plan คือ การวางแผนงานจากวัตถุประสงค์ และเป้าหมายที่ได้กำหนดขึ้น

D = Do คือ การปฏิบัติตามขั้นตอนในแผนงานที่ได้เขียนไว้อย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่อง

C = Check คือ การตรวจสอบผลการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนของแผนงานว่ามีปัญหาอะไรเกิดขึ้นจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไขแผนงานในขั้นตอนใด

A = Action คือ การปรับปรุงแก้ไขส่วนที่มีปัญหา หรือถ้าไม่มีปัญหาใดๆ ก็ยอมรับแนวทางการปฏิบัติตามแผนงานที่ได้ผลสำเร็จ เพื่อนำไปใช้ในการทำงานครั้งต่อไป

BTS MODEL



BTS Model คือ

๑. B : Best Quest หมายถึง การแสวงหาสิ่งที่ดีที่สุด
๒. T : Team up หมายถึง สร้างทีม
๓. S : Supervision หมายถึง การควบคุมกำกับ ติดตามผล

ภาพประกอบ ๑ ขั้นตอนการพัฒนา

เมื่อได้วางแผนงาน (P) นำไปปฏิบัติ (D) ระหว่างการปฏิบัติก็ดำเนินการตรวจสอบ (C) เมื่อพบปัญหาก็ทำการแก้ไขหรือปรับปรุง (A) การปรับปรุงก็เริ่มจากการวางแผนก่อน วนไปได้เรื่อยๆ จึงเรียกววงจร PDCA ลงสู่การปฏิบัติงาน

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นตอนที่ ๑ P : Plan (การวางแผน) เป็นส่วนประกอบของวงจรที่มีความสำคัญ การวางแผนเป็นจุดเริ่มต้นของงาน และเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การทำงานในส่วนอื่นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีการดำเนินการดังนี้

๑. ประชุมวางแผนแต่งตั้งคณะทำงานโดยคำนึงผู้ปฏิบัติงานใช้ T : Team up (สร้างทีม) สร้างทีมงานที่เข้มแข็ง โดยรวมมือกันในการยกระดับคุณภาพสถานศึกษา ศึกษาตัวบุคคลแล้วนำมาประกอบการมาพิจารณาการมอบหมายงาน ซึ่งผู้บริหารมีการสรรหาคัดเลือกบุคคลที่มีศักยภาพและมีการมอบหมายงานให้รับผิดชอบที่ตรงกับความสามารถและมาตรฐานตำแหน่งของครูและยึดความถนัด ซึ่งนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ เพราะหากเราได้ทีมงานที่เก่งและมีคุณภาพการบริหารงานสถานศึกษาของเราจะมีคุณภาพตามมาด้วย ดังนั้นคณะทำงานของเราไม่ว่าจะเป็นตัวแทนที่มาจากคณะครู ชุมชนหรือผู้ปกครองที่เป็นคณะกรรมการสถานศึกษา หรือแม้กระทั่งบุคลากรทางการศึกษาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง บุคคลต่างๆ เหล่านี้ ต้องคัดกรองให้ดี ค้นหาบุคคลที่เหมาะสม และมีหัวใจในการบริการ หรือหากมีบุคลากรดั้งเดิมในหน่วยงานก่อนหน้าที่เราจะเข้ามา จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาเป็นรายกรณี เพราะคนเรามีความสามารถที่แตกต่าง จึงต้องหาแนวทางวางคนที่เหมาะสมกับงาน และสามารถที่จะทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นทีมและมีความสุขในการปฏิบัติงานและจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการพัฒนา

๒. ศึกษา ดูบริบทและสภาพทั่วไป ของสถานศึกษาจากอดีตที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน มีจุดแข็งและจุดอ่อนอะไรบ้าง เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการที่จะคิดและวางแผนให้สถานศึกษาได้รับการปรับปรุงหรือพัฒนาในทางที่ดีขึ้นเรื่อยๆ ให้เป็นไปตามลำดับ โดยเฉพาะการพัฒนาทรัพยากรบุคคลนับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในบรรดาปัจจัยบริหารทั้ง ๔M (Man: คน Machine: เครื่องจักร Material: วัสดุ Method: กระบวนการ) เพราะคนมีชีวิตจิตใจ มีอารมณ์ มีความคิดที่แตกต่าง คนชอบเข้าข้างตนเอง คนมีความต้องการไม่สิ้นสุด และอีกหลายอย่างในเชิงลบที่ได้กลายเป็นปัญหา เกิดมาจากคน แต่ข้อดีก็คือคนเป็นสัตว์สังคมที่สามารถฝึกฝนตนเองได้ อันเป็นแนวทางสำคัญที่เราจะได้ ร่วมกัน สร้างสรรค์คนดีให้มีจำนวนที่เพิ่มขึ้นเพื่อจะได้ร่วมกันจรรโลงสังคมอยู่เย็นเป็นสุขและต้องคำนึงถึงความจำเป็นหรือความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การคำนึงถึงความต้องการหรือความจำเป็นจากหลายๆ ฝ่ายโดยเฉพาะผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง ผู้ปกครองนักเรียน และชุมชนที่อยู่ในเขตบริการ เขาต้องการและปรารถนาอยากเห็นสถานศึกษาดำเนินงานกิจการต่างๆ ไปในทิศทางใดอย่างไร อันนี้คนที่ผู้นำทางด้านการศึกษาก็ต้องทราบและรับรู้แล้วมาร่วมกัน กำหนดนโยบายและแผนงาน เพื่อจะได้นำไปปรับปรุงและพัฒนางานให้สอดคล้องกับความต้องการ จากทุกฝ่าย และตามความจำเป็นของบริษัทในแต่ละพื้นที่ รวมจนถึงสอดคล้องกับนโยบายสำคัญจากหน่วยงานเหนือไม่ว่าจะเป็นระดับเขตพื้นที่ สพฐ. กระทรวงศึกษาธิการและรัฐบาลอาทิ เช่น การดำเนินการโครงการต่างๆ

๓. ผู้บริหารสถานศึกษา และครู เตรียมพร้อมสู่การนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ โดยแต่งตั้งผู้รับผิดชอบและคณะนิเทศติดตามการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นตอนที่ ๒ D : Do (การปฏิบัติ) โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ได้ดำเนินงานตามรูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ โดยใช้ BTS Model มีขั้นตอนดังนี้

B : Best Practice แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ ประกอบด้วย ๓B ดังนี้ ๑) Baseline คือ การวิเคราะห์พื้นฐานที่เป็นสภาพปัจจุบันของสถานศึกษา ๒) Benchmarking คือ การวัดและเปรียบเทียบกับองค์กรที่สามารถทำได้ดีกว่า เพื่อนำผลการเปรียบเทียบมาใช้ในการปรับปรุงองค์กรของตนเพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ ๓) Best Practice คือ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศที่ทำให้สถานศึกษาบรรลุสู่เป้าหมายตามที่กำหนด

๑. Baseline คือ การวิเคราะห์พื้นฐานที่เป็นสภาพปัจจุบันของสถานศึกษา การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของสถานศึกษา โดยใช้หลักการ SWOT Analysis เป็นการวิเคราะห์สภาพขององค์กร ณ

ปัจจุบัน เพื่อค้นหาจุดแข็ง จุดด้อย โอกาสและอุปสรรคที่เกิดขึ้น ทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อนำไปวิเคราะห์ และหาวิธีพัฒนาหรือแก้ไขกับปัญหาที่เป็นอยู่ ณ ปัจจุบัน โดยสามารถแบ่งเป็น ๒ กลุ่มย่อยๆ ได้แก่ ปัจจัยภายใน (Internal origin) และปัจจัยภายนอก (External origin) SWOT สามารถแบ่งออกเป็น ๔ ข้อได้ดังนี้ Strengths คือ จุดแข็งหรือข้อได้เปรียบของเรา Weaknesses คือ จุดอ่อนหรือข้อเสียเปรียบของเรา Opportunities คือ โอกาสที่จะสามารถดำเนินการได้ Threats คือ ความเสี่ยง, ภัยคุกคาม, ข้อจำกัดหรืออุปสรรคต่าง ๆ ที่มีต่อการดำเนินการขององค์กร ดังนั้นโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ได้มีการทำ SWOT ทุกครั้งในการวางแผนงานการนิเทศก่อนลงมือปฏิบัติการกิจ ซึ่งเป็นหลักการวิเคราะห์และวางแผนการทำงาน เพื่อให้บรรลุความสำเร็จ และมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งในการวิเคราะห์นั้นต้องวิเคราะห์จากปัจจัยภายในได้แก่ จุดแข็งและจุดอ่อน ขององค์กร รวมถึงปัจจัยภายนอกได้แก่ โอกาสและอุปสรรค เพราะนอกจากจะสามารถแก้ไขปัญหายภายในและภายนอกได้แล้ว ยังทำให้ คณะครูและบุคลากรของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้มีประสิทธิภาพการทำงานที่ดียิ่งขึ้น

๒. Benchmarking คือ การวัดและเปรียบเทียบกับองค์กรที่สามารถทำ ได้ดีกว่า เพื่อนำผลการเปรียบเทียบมาใช้ในการปรับปรุงองค์กรของตนเพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ โดยเมื่อปีการศึกษาที่แล้วได้พูดถึง การจัดอันดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เครือข่ายม่วงสามสิบ ๑ ประจำปี ๒๕๖๕ ซึ่งปรากฏว่า โรงเรียนของเราอยู่ในอันดับ ในขณะที่เราตั้งเป้าหมายเอาไว้ว่าในปีการศึกษา ๒๕๖๖ จะต้องพัฒนาโรงเรียนให้ก้าวขึ้นไปยืนอยู่ในอันดับที่ดีกว่านี้ให้ได้ ปัญหา คือว่า เราจะทำอย่างไร? คำตอบ จะอยู่ที่กรอบแนวคิดในการบริหารโรงเรียน บริหารให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เกิดผลงานที่ดีที่สุด (Best Practice) ส่งเสริมให้ทุกฝ่าย ทุกกลุ่ม ทุกงาน ในโรงเรียนพัฒนา งานแบบก้าวกระโดด (Frog jump) โดยใช้เทคนิควิธีที่เรียกว่า Benchmarking เพื่อจะทำให้รู้ว่าแนวคิดหรือหลักการใดเป็นแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในเรื่องนั้นและมีวิธีการปฏิบัติอย่างไร

๓. Best Practice การบริหารงานแบบมีส่วนร่วม ลงสู่การปฏิบัติ เพื่อบรรลุสู่เป้าหมายตามที่กำหนดโดย ดำเนินการตามรูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ โดย ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนแบบบูรณาการตามวิธีการบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในโรงเรียนขนาดเล็กโดยใช้รูปแบบ BTS Model ดังนี้

๑. พัฒนาครูและบุคลากร เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

๑.๑ ส่งเสริม พัฒนาครูและบุคลากรให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

๑.๒ การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันจากสภาพปัญหาและการระดมสมอง และการแสวงหาแนวทางการพัฒนาร่วมกัน

๑.๓ สร้างความตระหนักในบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

๑.๔ สนับสนุนให้ครูและบุคลากรทุกคน จัดการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

๑.๕ นิเทศ กำกับ ติดตามผลการจัดการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑.๖ สร้างขวัญกำลังใจครูและบุคลากรในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๒. การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม ดังนี้

๒.๑ สร้างความร่วมมือกับครูและบุคลากร ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ในการบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน จากการวางแผน การดำเนินการ การนิเทศ กำกับติดตาม และการประเมินผลการดำเนินการ

๒.๒ ประสานความร่วมมือกับครูและบุคลากร ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในการบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๒.๓ บูรณาการระบบการดูแลช่วยเหลือให้นักเรียนให้เข้มแข็ง คัดกรองนักเรียน และกำหนดแนวทางการพัฒนาตามศักยภาพของผู้เรียน

๒.๔ การสร้างความภาคภูมิใจร่วมกันในความสำเร็จและร่วมรับผลประโยชน์การดำเนินการ

๓. จัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนแบบบูรณาการ ดังนี้

๓.๑ จัดกิจกรรมคัดกรอง ตรวจสอบและเฝ้าซอร์เรย์การอ่าน การเขียนของนักเรียน ทุกคนโดยครูและบุคลากรและผู้ปกครองทุกคน

๓.๒ ครูและบุคลากรทุกคน วางแผนและพัฒนากิจกรรมจัดการการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ตามพันธกิจหลักและค่าเป้าหมายที่กำหนดไว้

๓.๓ ครูและบุคลากรทุกคน ออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ส่งการปฏิบัติและมุ่งพัฒนาสู่ความยั่งยืน

๓.๔ ครูและบุคลากรทุกคนจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แบบบูรณาการโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมจากกิจกรรม ดังต่อไปนี้

- การจัดการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV) และการจัดการศึกษาทางไกลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ (DLIT)

- จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

- จัดกิจกรรมพลิกโฉมโรงเรียน นักเรียน ป.๑ อ่านออกเขียนได้ทุกคน

- จัดกิจกรรมทดสอบ Pre – RT ป.๑

- จัดกิจกรรม Pre – NT ป.๓

- จัดกิจกรรม Pre O- NET ป.๖

- จัดส่งนักเรียนเข้าทดสอบ RT ป.๑, NT ป.๓ และ O – NET ป.๖

- จัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะทางวิชาการ และความสามารถอื่น ๆ

- การเตรียมความพร้อมของนักเรียนเข้าร่วมประกวดและแข่งขันทักษะ ทางวิชาการ ตั้งระดับกลุ่มเครือข่าย ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ขั้นตอนที่ ๓ C : Check (ตรวจสอบ) หมายถึง การตรวจสอบดูว่าเมื่อปฏิบัติงานตามแผน หรือการแก้ปัญหาตามแผนแล้ว ผลลัพธ์เป็นอย่างไร สภาพปัญหาได้รับการแก้ไขตรงตามเป้าหมายที่กลุ่มตั้งใจหรือไม่ ทั้งนี้มีการดำเนินการดังนี้

การติดตามผลสัมฤทธิ์โดยใช้ S : Supervision (การควบคุมกำกับ ติดตามผล)

๑. ตรวจสอบผล การปฏิบัติงานตามกิจกรรมโครงการที่แต่ละฝ่ายได้รับมอบหมาย ประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ สรุปผล การดำเนินตามโครงการคุณธรรมแต่ละโครงการ โดยโครงการที่ประสบผลสำเร็จ ก็จะขยายผลและ ดำเนินการอย่างต่อเนื่องต่อไป ส่วนโครงการที่ยังไม่ประสบผลสำเร็จก็จะร่วมกันหาสาเหตุ และปรับปรุงพัฒนาต่อไป ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการที่จะทำการวิเคราะห์ วิจัยและพัฒนา ถือว่าเป็น การปรับปรุงกระบวนการทำงานอย่างต่อเนื่องอันสอดคล้องกับหลักการบริหารมุ่งคุณภาพทั้งองค์การที่ทุกคน ต้องมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนตาม T :Teamwork (ประสานเครือข่ายความร่วมมือ) ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้ร่วมงานทุกฝ่ายพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนนั้นดีขึ้น อันเป็นผลที่ตามมา ซึ่งเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่สังคมต้องการ คือ เป็นคนดี มีปัญญา และมีความสุข จากการดำเนินการขับเคลื่อนกิจกรรมโครงการและ

โครงการต่าง ๆ ที่จะเห็นได้ว่า โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ได้รับการยอมรับจากทุกๆ ฝ่ายทั้งสถานศึกษา ผู้บริหาร ครูและนักเรียนมีผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ที่ปรากฏเห็นเป็นประจักษ์ตั้งแต่ระดับกลุ่ม เครือข่าย เขตพื้นที่จนถึงระดับชาติ

๒. ครูและบุคลากร ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกันกำหนดกรอบตัวชี้วัดเกณฑ์คุณภาพผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ครอบคลุมทั้งในด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

๓. ครูและบุคลากรทุกคน ดำเนินการสร้างแบบวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แล้วแจ้งให้นักเรียน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานทราบและตกลงร่วมกัน

๔. ครูและบุคลากรทุกคน ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยทำการตรวจสอบความก้าวหน้าของการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติตามตัวชี้วัดที่กำหนดไว้

๕. จัดเก็บข้อมูล สารสนเทศการวัดและประเมินผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ขั้นตอนที่ ๔ A: Action (การปรับปรุงการดำเนินการให้เหมาะสม) เป็นการกระทำภายหลังที่กระบวนการ ๓ ขั้นตอนตามวงจรได้ดำเนินการเสร็จแล้ว ทั้งนี้มีการดำเนินการดังนี้

๑. วิเคราะห์ผลสำเร็จของการดำเนินงาน

๒. แลกเปลี่ยนรู้ สะท้อนผล ปรับปรุงและพัฒนา โดยโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ได้ดำเนินการนิเทศภายในและมีการติดตาม ตรวจสอบ การดำเนินงานต่างๆ โดยมีการประชุม ทบทวนหลังการปฏิบัติ (AAR) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำผลการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรม ทั้งนี้ครูผู้สอนจะดำเนินการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทุกวันพุธซึ่งช่วงเวลาอยู่ระหว่างกลางสัปดาห์พอดี โดยจะมีการแลกเปลี่ยน สะท้อนผลการจัดการเรียนการสอนขณะพักเที่ยงหรือหลังนักเรียนเข้าแถวกลับบ้าน

๓. ครูและบุคลากร ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกันสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ครอบคลุม ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

๔. ครูและบุคลากร ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อปรับปรุงแก้ไข

๕. ครูและบุคลากร ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สะท้อนความคิดเห็นต่อผลการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พร้อมเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงเพื่อการพัฒนา

๖. จัดกิจกรรมการทบทวนผลหลังการปฏิบัติงาน (After Action Review: AAR) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อทบทวนวิธีการทำงานทั้งด้านความสำเร็จและปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อร่วมกันสะท้อนและทบทวนกระบวนการต่าง ๆ นำบทเรียนที่ได้จากความสำเร็จและปัญหาที่เกิดขึ้น มาจัดทำและพัฒนากระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้รูปแบบกระบวนการบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model ของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ที่มีประสิทธิภาพ

๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียนและร่วมกันสร้างวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโรงเรียนและได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

๓. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งใต้เพิ่มสูงขึ้น

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
๑	การบริหารแบบมีส่วนร่วมเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบ BTS Model	นางสาวเทพพร สายธนู	๑๒,๕๐๐
๒	การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน รายวิชาภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	น.ส.เบญจวรรณ มีธรรม	๕,๐๐๐
๓	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบบูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL รายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	นางสาวมลธิรา พูลเพิ่ม	๒,๐๐๐
๔	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์รายวิชาวิทยาการคำนวณ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	นางสาวภัทวดี พิพัฒน์	๒,๐๐๐
๕	นวัตกรรมการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	นายเอกชัย เขียววรรณ	๒,๐๐๐
๖	การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์สาระภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	นางสาวสุรัตน์ติกาญ์ อนุสนธิ์	๒,๐๐๐
๗	การพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาบอลเลย์บอลของนักเรียน	นายบุญส่ง เทพารักษ์	๗,๐๐๐
๘	การจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง ระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรม MO-RE-YO	น.ส.จิราภรณ์ ต้นสิงห์	๕,๐๐๐
รวม			๓๗,๕๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. พัฒนาระบบการบริหารแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ รูปแบบ BTS Model โรงเรียนบ้านทุ่งใต้	การสอบถาม/การ สัมภาษณ์	แบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์
๒. สร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในโรงเรียน ช่วยให้ครูได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียน และร่วมกันสร้างวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ในโรงเรียน เปิดโอกาสให้ครูได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	- การประชุม PLC - การสอบถาม/ สัมภาษณ์	-แบบบันทึกกิจกรรมสร้าง ชุมชนแห่งการเรียนรู้ -แบบสอบถาม/แบบ สัมภาษณ์
๓. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน ที่อยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างต่ำให้สูงขึ้น	- การนิเทศชั้นเรียน - รายงานผลการพัฒนา นวัตกรรม	- แบบบันทึกการนิเทศ - แบบรายงานผลการพัฒนา นวัตกรรม

แผนพัฒนานวัตกรรมครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวเบญจวรรณ มีธรรม

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน รายวิชาภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ ไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร
๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ พบว่ายังมีนักเรียนที่ขาดทักษะการอ่านการเขียนส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ครูผู้สอนจึงจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำพื้นฐานซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนได้ดีขึ้นเพราะแบบฝึกทักษะเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการสอนภาษา แบบฝึกทักษะจะทำให้เด็กเกิดความแม่นยำ คล่องแคล่ว ในแต่ละทักษะสามารถใช้ภาษาสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความคิดและเหตุผล และยังสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดีและสร้างความสนุกสนานโดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการฝึกซ้ำ ดังนั้นการสอนภาษาไทยให้นักเรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาไทยได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็วและถูกต้อง เครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่ใช้ฝึกทักษะทางภาษา คือ แบบฝึก ดังที่กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ กล่าวว่า การสอนภาษาไทยให้สนุกต้องให้นักเรียนได้ทำแบบฝึก การใช้แบบฝึกเป็นสื่อการสอนที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา

ทำความเข้าใจ ฝึกฝนจนเกิดแนวคิดที่ถูกต้องและเกิดทักษะในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นอกจากนี้แบบฝึกหัดยังเป็น เครื่องช่วยบ่งชี้ให้ครูทราบว่าผู้เรียนหรือผู้ใช้แบบฝึกมีความรู้ความเข้าใจบทเรียนและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้มาก น้อยเพียงใด แบบฝึกมีความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอน และมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียน พัฒนาทักษะทางภาษา ซึ่งในการฝึกทักษะจำเป็นต้องอาศัยแบบฝึกทักษะในการฝึกฝน หรือฝึกปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียน ได้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเองและช่วยให้ผู้เรียนสามารถอ่านเขียนได้ถูกต้องแม่นยำ สื่อความหมายได้ และเกิดการเรียนรู้ได้ดี

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวครูผู้สอนจึงได้ดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่าน และการเขียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยแบบฝึกทักษะพัฒนาการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทางด้านการอ่าน และการเขียนคำพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้นไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนคำพื้นฐาน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๑ คน

๙. กรอบแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

ความหมายและความสำคัญของแบบฝึกทักษะ

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๐) กล่าวว่า ความสำคัญของแบบฝึกทักษะว่าเป็นแบบฝึก ทักษะที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนไม่น้อย ในการที่จะช่วยส่งเสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียน ให้เกิดการเรียนเข้าใจได้ เร็วขึ้น ชัดเจนขึ้น กว้างขวางขึ้น ทำให้การสอนของครู และการเรียนของนักเรียนประสบผลสำเร็จอย่างมี ประสิทธิภาพ

จารุวรรณ เขียวอ่อน (๒๕๕๑ : ๕๒) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะ หมายถึง สื่อการสอนที่สร้างขึ้นสำหรับให้ นักเรียนฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญในเรื่องนั้นๆ มากขึ้น

ดวงมณี กันทะยอม (๒๕๕๑ : ๒๖) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะ เป็นเครื่องมือที่ใช้ฝึกทักษะ เพื่อให้ นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและทำซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง เป็นการเสริมให้เกิดทักษะที่ถูกต้อง และเป็นส่วนที่เพิ่ม หรือเสริม จากบทเรียน ช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่างๆ ได้ดีขึ้น

อนงพันธ์ ไบสุพันธ์ (๒๕๕๑ : ๓๓) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะ หมายถึงสื่อการเรียนการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อ ใช้ฝึกทักษะผู้เรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหา ให้เกิดความรู้ความเข้าใจจนเกิดทักษะสูงสุด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ พัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ

วรภรณ์ ระเบเลิศ (๒๕๕๒ : ๓๔) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะ หมายถึง งานหรือกิจกรรมที่ครูจัดให้นักเรียน ได้ฝึกทักษะการปฏิบัติบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนและสามารถนำความรู้ นั้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สลาย ปลั่งกลาง (๒๕๕๒ : ๓๑ - ๓๒) กล่าวว่า แบบฝึกหัดหรือแบบฝึกทักษะ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่ใช้สำหรับให้ผู้เรียนฝึกความชำนาญในทักษะต่างๆ จนเกิดความคิดรวบยอด ในเรื่องที่ฝึกและสามารถนำทักษะไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

สมศรี อภัย (๒๕๕๒ : ๒๑) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะ หมายถึง สื่อการสอนที่ครูสร้างขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญในเรื่องนั้นๆ มากขึ้น นักเรียนมีทักษะเพิ่มขึ้นสามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง

สมพงษ์ ศรีพวยต (๒๕๕๓ : ๔๑) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อฝึกฝนและทักษะต่างๆ ให้แก่นักเรียนจนเกิดความเข้าใจ โดยมีจุดหมายที่ชัดเจนเหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของนักเรียน เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะการเขียนเพิ่มมากขึ้น และเป็นการแก้ปัญหาการเรียนการสอน

ศุภรณ์ ภูวัต (๒๕๕๓ : ๒๑) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะ เป็นสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง ได้ฝึกทักษะเพิ่มเติมจากเนื้อหาจนปฏิบัติได้ อย่างชำนาญและให้ผู้เรียนสามารถไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ

ณัฐชา อักษรเดช (๒๕๕๔ : ๑๙) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำจริง เป็นประสบการณ์ตรงของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน สามารถเรียนรู้และจดจำสิ่งที่เรียนได้ดีและนำการเรียนรู้และความรู้ที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์อื่นที่มีลักษณะคล้ายกันได้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (๒๕๕๔ : ๖๘๗) กล่าวว่า แบบฝึก แบบอย่างปัญหา หรือคำสั่งที่ตั้งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนฝึกตอบ

สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะ หมายถึง ชุดฝึกทักษะที่ครูสร้างขึ้นให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้มาแล้ว เพื่อสร้างความเข้าใจ และช่วยเพิ่มทักษะความชำนาญการ และฝึกกระบวนการคิดให้มากขึ้น ทำให้ทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่น และสามารถประเมินผลของตนเองได้ ทั้งยังมีประโยชน์ช่วยลดภาระการสอนของครู และยังช่วยพัฒนาตามความแตกต่าง

ลักษณะของแบบฝึกที่ดี

แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้แก่ผู้เรียน การสร้างแบบฝึกให้ มีประสิทธิภาพจึงจำเป็นจะต้องศึกษาองค์ประกอบ และลักษณะของแบบฝึก เพื่อใช้ให้เหมาะสมกับระดับความเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (๒๕๕๐) ได้อธิบายถึงลักษณะของแบบฝึกและแบบฝึกทักษะที่ดีไว้ ดังนี้

๑. จุดประสงค์

๑.๑ จุดประสงค์ชัดเจน

๑.๒ สอดคล้องกับพัฒนาทักษะตามสาระการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้

๒. เนื้อหา

๒.๑ ถูกต้องตามหลักวิชา

๒.๒ ใช้ภาษาเหมาะสม

๒.๓ มีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติตาม

๒.๔ สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้

๒.๕ เป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่าง บุคคล

๒.๖ มีคำถามและกิจกรรมที่ทำทาส่งเสริมทักษะกระบวนการเรียนรู้ของธรรมชาติวิชา

๒.๗ มีกลยุทธ์การนำเสนอและการตั้งคำถามที่ชัดเจน น่าสนใจปฏิบัติได้สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๐) กล่าวว่า ลักษณะของแบบฝึกที่ดี ควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ความครอบคลุม ความสอดคล้องกับเนื้อหา รูปแบบน่าสนใจ และคำสั่งชัดเจนและสรุปลักษณะของแบบฝึก ไว้ดังนี้

๑. ใช้หลักจิตวิทยา
๒. สำนวนภาษาไทย
๓. ให้ความหมายต่อชีวิต
๔. คิดได้เร็วและสนุก
๕. ปลุกความน่าสนใจ
๖. เหมาะสมกับวัยและความสามารถ

๗. อาจศึกษาได้ด้วยตนเอง และได้แนะนำให้ผู้สร้างแบบฝึกให้ลักษณะของแบบฝึกไว้ ดังนี้

๗.๑ แบบฝึกหัดที่ดีควรมีความชัดเจนทั้งคำสั่งและวิธีทำคำสั่งหรือตัวอย่างวิธีทำที่ใช้ไม่ควรยาวเกินไป เพราะจะทำให้เข้าใจยาก ควรปรับให้เหมาะสมกับผู้ใช้ทั้งนี้เพื่อให้ นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองถ้าต้องการ

๗.๒ แบบฝึกหัดที่ดีควรมีความหมายต่อผู้เรียนและตรงตามจุดหมายของการฝึกลงทุนน้อยใช้ได้นาน ๆ และทันสมัยอยู่เสมอ

๗.๓ ภาษาและภาพที่ใช้ในแบบฝึกหัดควรเหมาะสมกับวัยและพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน

๗.๔ แบบฝึกหัดที่ดีควรแยกฝึกเป็นเรื่องๆ แต่ละเรื่องไม่ควรยาวเกินไปแต่ควรมีกิจกรรมหลายรูปแบบ เพื่อเราให้นักเรียนเกิดความสนใจและไม่เบื่อหน่าย ในการทำ และเพื่อฝึกทักษะใดทักษะหนึ่งจนเกิดความชำนาญ

๗.๕ แบบฝึกหัดที่ดีควรมีทั้งแบบกำหนดให้โดยเสรี การเลือกใช้คำ ข้อความหรือรูปภาพแบบฝึกหัด ควรเป็นสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย และตรงกับความในใจของนักเรียน เพื่อว่าแบบฝึกหัดที่สร้างขึ้นจะก่อให้เกิดเกิดความเพลิดเพลิน และพอใจแก่ผู้ใช้ กับหลักการเรียนรู้ได้เร็วในการกระทำที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ

๗.๖ แบบฝึกหัดที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ศึกษาด้วยตนเองรู้จักค้นคว้ารวบรวมสิ่งที่พบเห็นบ่อยๆ หรือที่ตนเองเคยใช้จะทำให้ นักเรียนสนใจเรื่องนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น และจะรู้จักความรู้ในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง มีหลักเกณฑ์และมองเห็นว่าสิ่งที่เขาได้ฝึกนั้น มีความหมายต่อเขาตลอดไป

๗.๗ แบบฝึกหัดที่ดีควรจะสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันหลายๆ ด้าน เช่น ความต้องการ ความสนใจ ความพร้อม ระดับสติปัญญา และประสบการณ์ ฯลฯ ฉะนั้นการทำแบบฝึกหัดแต่ละเรื่อง ควรจัดทำให้มากพอและมีทุกระดับ ตั้งแต่ง่าย ปานกลาง จนถึงระดับค่อนข้างยาก เพื่อว่าทั้งเด็กเก่ง กลาง และ อ่อนจะได้เลือกทำไปตามความสามารถ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กทุกคนประสบความสำเร็จในการทำแบบฝึกหัด

๑.๗ ฝึกหัดที่ดีควรสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนได้ตั้งแต่หน้าปกไปจนถึงหน้าสุดท้าย

๑.๘ ฝึกหัดที่ดีควรได้คู่กับหนังสือแบบเรียนอยู่เสมอ และควรใช้ได้ดีทั้งในและนอกบทเรียน

๑.๙ แบบฝึกหัดที่ดีควรเป็นแบบที่สามารถประเมิน และพัฒนาความเจริญงอกงามของเด็กได้ด้วย

สรุปได้ว่า แบบฝึกที่ดีและมีประสิทธิภาพ ช่วยทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการฝึกทักษะได้เป็นอย่างดี และแบบฝึกที่ดีควรเปรียบเสมือนผู้ช่วยที่สำคัญของคุณครู ทำให้ครูลดภาระการสอนลงได้ ทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถของตนเพื่อความมั่นใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องศึกษาเทคนิควิธีการ ขั้นตอนในการฝึกทักษะต่าง ๆ มีประสิทธิภาพที่สุด อันส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่และแบบฝึก

ที่ดีนั้นจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายๆ ด้าน ตรงตามเนื้อหา เหมาะสมกับวัย เวลา ความสามารถ ความสนใจ และสภาพปัญหาของผู้เรียน

ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (๒๕๕๐) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของแบบฝึกหัด และแบบฝึกทักษะเป็นสื่อการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นในเรื่องของการแก้ปัญหา และการพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ ในหน่วยการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้ โดยสรุปได้ดังนี้

๑. เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
๒. ผู้เรียนมีสื่อสำหรับฝึกทักษะด้านการอ่าน การคิด การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
๓. เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการแก้ปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียน
๔. พัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนจากประโยชน์ของแบบฝึกที่กล่าวมา สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๐) ได้สรุปประโยชน์ของแบบฝึกทักษะได้ดังนี้
 ๑. ทำให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น เพราะเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้
 ๒. ทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน
 ๓. ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินผลของตนเองได้
 ๔. ฝึกให้เด็กทำงานตามลำพัง โดยมีความรับผิดชอบ
 ๕. ช่วยลดภาระครู
 ๖. ช่วยให้เด็กฝึกฝนได้อย่างเต็มที่
 ๗. ช่วยพัฒนาความแตกต่างระหว่างบุคคล
 ๘. ช่วยเสริมให้ทักษะคงทน ซึ่งลักษณะการฝึกช่วยให้เกิดผลดังกล่าวนี้ ได้แก่
 - ๘.๑ ฝึกทันทีหลังจากที่เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ
 - ๘.๒ ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง
 ๙. เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากจบบทเรียนในแต่ละครั้ง
 ๑๐. ใช้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วยตนเอง
 ๑๑. ช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้ชัดเจน
 ๑๒. ประหยัดค่าใช้จ่ายแรงงานและเวลาของครู

อุบลวรรณ ปุรงวณิชพงษ์ (๒๕๕๑ : ๘๖) กล่าวว่า ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะช่วยในการฝึกฝนทักษะทักษะการใช้ภาษา และลดปัญหาด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล และมีทักษะทางภาษาที่คงทน ช่วยให้ครูประหยัดเวลาในการที่ต้องเตรียมแบบฝึกหัดตลอดเวลา และทราบถึงปัญหาต่าง ๆ ของนักเรียนได้ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้แบบฝึกยังช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้วได้ด้วยตนเอง และทราบถึงความก้าวหน้าในการเรียนของตน และพัฒนาทักษะทางการเรียนของตนอีกด้วย

สรุปได้ว่า แบบฝึกมีประโยชน์ และจำเป็นต่อการเรียนทักษะทางภาษามาก เพื่อจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนและคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้เกิดความสนุกสนานในขณะที่เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง และครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้ชัดเจนสามารถนำแบบฝึกทักษะมาทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถทราบข้อบกพร่องของนักเรียน แนะนำไปปรับปรุงได้ทันที ซึ่งจะมีผลทำให้ครูประหยัดเวลา ประหยัดค่าใช้จ่าย

ส่วนประกอบของแบบฝึก

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๐) ได้กำหนดส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะได้ดังนี้

๑. คู่มือการใช้แบบฝึก เป็นเอกสารสำหรับประกอบการใช้แบบฝึกว่าใช้เพื่ออะไรและมีวิธีใช้อย่างไร เช่น ใช้เป็นงานสุดท้ายบทเรียน ใช้เป็นการบ้าน หรือใช้สอนซ่อมเสริม ประกอบด้วย

- ส่วนประกอบของแบบฝึก จะระบุว่าในแบบฝึกชุดนี้ มีแบบฝึกทั้งหมดกี่ชุดอะไรบ้าง และมีส่วนประกอบอื่น ๆ หรือไม่ เช่น แบบทดสอบ หรือแบบบันทึกผลการประเมิน

- สิ่งที่ครูหรือนักเรียนต้องเตรียม (ถ้ามี) จะเป็นการบอกให้ครูหรือนักเรียนเตรียมตัวให้พร้อม ล่วงหน้าก่อนเรียน

- จุดประสงค์ในการใช้แบบฝึก

- ขั้นตอนในการใช้ บอกข้อความตามลำดับการใช้ และอาจเขียนในรูปแบบของแนว การสอน

หรือแผนการสอนจะชัดเจนยิ่งขึ้น

- เฉลยแบบฝึกในแต่ละชุด

๒. แบบฝึกเป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ถาวรครบองค์ประกอบ ดังนี้

- ชื่อชุดฝึกในแต่ละชุดย่อย

- จุดประสงค์

- คำสั่ง

- ตัวอย่าง

- ชุดฝึก

- ภาพประกอบ

- ทดสอบก่อนและหลังเรียน

- แบบประเมินบันทึกผลการใช้

รูปแบบการฝึกแบบฝึก

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๐) ได้เสนอรูปแบบการสร้างแบบฝึก โดยอธิบายว่าการสร้างแบบฝึกรูปแบบก็เป็นสิ่งสำคัญในการที่จะจูงใจให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติแบบฝึกจึงควรมีรูปแบบที่หลากหลาย มิใช่ใช้แบบเดียวจะเกิดความจำเจเบื่อหน่าย ไม่ท้าทายให้อยากรู้อยากลองจึงเสนอรูปแบบที่เป็นหลักใหญ่ไว้ก่อน ส่วนผู้สร้างจะนำไปประยุกต์ใช้ปรับเปลี่ยนรูปแบบอื่น ๆ ก็แล้วแต่เทคนิคของแต่ละคน ซึ่งจะเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ดังนี้

๑. แบบถูกผิด แบบฝึกที่เป็นประโยคบอกเล่า ให้ผู้เรียนอ่านแล้วใส่เครื่องหมายถูก หรือผิด ตามดุลพินิจของผู้เรียน

๒. แบบจับคู่ เป็นแบบฝึกที่ประกอบด้วยตัวคำถาม หรือตัวปัญหา ซึ่งเป็นตัวยืนไว้ในสมุดข่อยมีที่ว่างไว้หน้าข้อความเพื่อให้ผู้เรียนเรียกหาคำตอบที่กำหนดไว้ในสมุดข่อยมาจับคู่กับคำถามให้สอดคล้องกัน โดยใช้เครื่องหมายเลข หรือรหัสคำตอบไปวางไว้ที่ว่างหน้าข้อความ หรือจะใช้การโยงเส้นก็ได้

๓. แบบเติมคำหรือเติมข้อความ เป็นการฝึกที่มีข้อความไว้ให้ แต่จะเว้นช่องว่างให้ผู้เรียนเติมคำหรือข้อความที่ขาดหายไป ซึ่งคำหรือข้อความที่นำมาเติมอาจให้เติมอย่างอิสระหรือกำหนดตัวเลือกให้เติมก็ได้

๔. แบบหมายตัวเลือกเป็นแบบฝึกเชิงแบบทดสอบ โดยจะมี ๒ ส่วน คือส่วนที่เป็นคำถาม ซึ่งจะต้องเป็นประโยคคำถามที่สมบูรณ์ ชัดเจนไม่คลุมเครือ ส่วนที่ ๒ เป็นตัวเลือก คือคำตอบซึ่งอาจจะมี ๓ - ๕ ตัวเลือกก็ได้ ตัวเลือกทั้งหมดจะมีตัวเลือกที่ถูกที่สุดเพียงตัวเลือกเดียวส่วนที่เหลือเป็นตัวลวง

๕. แบบอัตนัย คือความเรียงเป็นแบบฝึกที่ตัวคำถาม ผู้เรียนต้องเขียนบรรยายตอบอย่างเสรีตามความรู้ความสามารถ โดยไม่จำกัดคำตอบ แต่จำกัดในเรื่องเวลา อาจใช้คำถามในรูปแบบทั่ว ๆ ไป หรือเป็นคำสั่งให้เขียนเรื่องราวต่าง ๆ ก็ได้

สรุปได้ว่า รูปแบบการสร้างแบบฝึก เป็นการสร้างแบบฝึกรูปแบบก็เป็นสิ่งสำคัญในการที่จะจูงใจให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติแบบฝึกจึงควรมีรูปแบบที่หลากหลาย มิใช่ใช้แบบเดียวจะเกิดความจำเจเบื่อหน่าย ไม่ทำทหายให้อยากรู้อยากลองจึงเสนอรูปแบบที่เป็นหลักใหญ่ไว้ก่อน ส่วนผู้สร้างจะนำไปประยุกต์ใช้ปรับเปลี่ยนรูปแบบอื่น ๆ ก็แล้วแต่เทคนิคของแต่ละคน ซึ่งจะเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ดังนี้

แนวคิดหลักการที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๐) ได้อธิบายแนวคิดและหลักการสร้างแบบฝึกว่าการศึกษานในเรื่องจิตวิทยาการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีผู้สร้างแบบฝึกสมควรละเลยเพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องขึ้นอยู่กับปรากฏการณ์ของจิต และพฤติกรรมที่สนองนานาประการ โดยอาศัยกระบวนการที่เหมาะสม และเป็นวิธีที่ดีที่สุด การศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้จากข้อมูลที่นักจิตวิทยาได้ทำการค้นพบ และทดลองไว้แล้ว สำหรับการสร้างแบบฝึกในส่วนที่มีความสัมพันธ์กันดังนี้

๑. ทฤษฎีการลองถูกลองผิดของธอร์นไดค์ ซึ่งได้สรุปเป็นกฎเกณฑ์การเรียนรู้ ๓ ประการดังนี้

๑.๑ กฎความพร้อม หมายถึง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลพร้อมที่จะกระทำ

๑.๒ กฎผลที่ได้รับ หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเพราะบุคคลกระทำซ้ำ ๆ ง่าย

๑.๓ กฎการฝึกหัด หมายถึง การฝึกหัดให้บุคคลทำกิจกรรมต่าง ๆ นั้น ผู้ฝึกจะต้องควบคุมและ

จัดสภาพการให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของตนเอง บุคคลจะถูกกำหนดลักษณะ พฤติกรรมที่แสดงออก ดังนั้นผู้สร้างแบบฝึกกำหนดกิจกรรมตลอดจนคำสั่งต่าง ๆ แบบฝึกพูดได้แสดงพฤติกรรม

สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ผู้สร้างต้องการ

๒. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของสกินเนอร์ ซึ่งมีความเชื่อว่า สามารถควบคุมบุคคลให้ทำตามความประสงค์หรือแนวทางที่กำหนด โดยไม่ต้องคำนึงถึงความรู้สึกทางจิตใจของบุคคลที่น่าจะรู้สึกนึกคิดอย่างไร เขาจึงได้ทดลองและสรุปว่าบุคคลสามารถเรียนรู้ด้วยการกระทำโดยมีการเสริมแรง เป็นตัวการเป็นบุคคลตอบสนองการเร้าของสิ่งใดควบคุมกันในช่วงเวลาที่เหมาะสม สิ่งเร้านั้นจะรักษาระดับหรือเพิ่มการตอบสนองให้เข้มข้น

๓. วิธีการสอนของกาเย ซึ่งมีความเห็นว่าการเรียนรู้มีระดับขั้นและผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เนื้อหาที่ง่ายไปหายาก การสร้างแบบฝึกต้องควรคำนึงถึงการติดตามระดับง่ายไปหายาก

๔. แนวคิดของบลูม ซึ่งกล่าวถึงธรรมชาติของผู้เรียนแต่ละคนว่ามีความแตกต่างกันผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาในหน่วยย่อยต่างๆ ได้โดยใช้เวลาเรียนที่แตกต่างกัน

สรุปได้ว่า แนวคิดและหลักการสร้างแบบฝึกเป็นการศึกษาในเรื่องจิตวิทยาการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีผู้สร้างแบบฝึกสมควรละเลยเพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องขึ้นอยู่กับปรากฏการณ์ของจิตและพฤติกรรมที่สนองนานาประการ โดยอาศัยกระบวนการที่เหมาะสมและเป็นวิธีที่ดีที่สุด การศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้จากข้อมูลที่นักจิตวิทยาได้ทำการค้นพบและทดลองไว้แล้ว สำหรับการสร้างแบบฝึกในส่วนที่มีความสัมพันธ์กัน

การสอนภาษาไทยผ่านกระบวนการ Active Learning

การจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการศึกษาช่วงศตวรรษที่ ๒๑ นี้ ด้วยเพราะเป็นแนวจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และตอบสนองต่อการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยความหมายของ Active Learning (การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ)

นั้น หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยผ่านการกระทำ และร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งเกิดขึ้นจากสมมติฐาน ๒ ประการ อันได้แก่

๑. การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์
๒. แต่ละคนมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

ก่อนที่จะเราจะมาเจาะลึกในเรื่องของ Active Learning เราควรจะมาทำความเข้าใจในเรื่องของปิรามิดแห่งการเรียนรู้กันก่อน ปิรามิดแห่งการเรียนรู้ คือ การแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของมนุษย์ผ่านวิธีการต่าง ๆ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น ๒ ระดับ คือ

ระดับที่ ๑ กระบวนการเรียนรู้แบบ Passive Learning ได้แก่ การเรียนรู้ที่เกิดจากการฟัง การท่องจำ การเห็น การรับชม ตามลำดับซึ่งกระบวนการเรียนรู้แบบ Passive Learning นี้ จะเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านทางการถ่ายทอดของผู้สอนเป็นหลัก ซึ่งวิธีการเหล่านี้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ไม่เกิน ๕๐%

ระดับที่ ๒ กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้แก่ การพูดคุยแสดงความคิดเห็น และการลงมือปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้น จะเน้นให้ผู้เรียน เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเอง จากการประสานงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน โดยมีผู้สอนคอยชี้แนะและให้คำแนะนำ ซึ่งวิธีการเหล่านี้ นับเป็นขั้นที่สูงกว่า Passive Learning ทำให้สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ถึง ๙๐%

สำหรับลักษณะกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้น รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ เรืองสุวรรณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ณ ขณะนั้น (ปี ๒๕๕๓) ได้อธิบายถึงลักษณะของกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้ว่า

๑. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
๓. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๔. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มีการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
๖. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิด
๗. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดขั้นสูง
๘. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล, ข่าวสาร, สารสนเทศ, และหลักการสู่การสร้างความคิดรวบยอดความคิดรวบยอด
๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
๑๐. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

ซึ่งจากลักษณะโดยทั่วไปของกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning นี้ เราสามารถนำกระบวนการนี้ มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ซึ่งอาจารย์เยาวเรศ ภักดีจิตร อาจารย์สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ณ ขณะนั้น (ปี ๒๕๕๗) ได้นำเสนอถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning มาประยุกต์ใช้ ไว้ดังนี้

๑. การเรียนรู้ผ่านการทำงาน (Work-based Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดพัฒนาการทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้เนื้อหาสาระ การฝึกปฏิบัติจริง ฝึกฝนทักษะทางสังคม ทักษะชีวิต ทักษะวิชาชีพการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง โดยสถาบันศึกษามีความร่วมมือกับแหล่งงานในชุมชน รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน ตั้งแต่การกำหนดวัตถุประสงค์ การกำหนดเนื้อหากิจกรรม และวิธีการประเมิน

๒. การเรียนรู้ผ่านโครงการ (Project-based Learning) การเรียนรู้ด้วยโครงการเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของการศึกษา สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ประดิษฐ์คิดค้น โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้ (teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (guide) ทำหน้าที่ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม กระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษา เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วง ประโยชน์ของการเรียนรู้ด้วยโครงการ สิ่งที่ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ด้วย PBL จึงมีใช้ตัวความรู้ (knowledge) หรือวิธีการหาความรู้ (searching) แต่เป็นทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม (learning and innovation skills) ทักษะชีวิตและประกอบอาชีพ (Life and Career skills) ทักษะด้านข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารและเทคโนโลยี (Information Media and Technology Skills) การออกแบบโครงการที่ดีจะกระตุ้นให้เกิดการค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นและผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ทักษะการคิดเชิง วิพากษ์และแก้ปัญหา (critical thinking & problem solving) ทักษะการสื่อสาร (communicating) และทักษะ การสร้างความร่วมมือ(collaboration)ประโยชน์ที่ได้สำหรับครูที่นอกจากจะเป็นการพัฒนาคุณภาพด้านวิชาชีพ แล้ว ยังช่วยให้เกิดการดำเนินงานแบบร่วมมือกับเพื่อนครูด้วยกัน รวมทั้งโอกาสที่จะได้สร้างสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียนด้วย

๓. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) ในการยึดหลักการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง “Child Centered” การเรียนโดยการปฏิบัติจริง Learning by Doing และปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และแก้ปัญหาได้ Doing by Learning จึงถูกนำมาใช้อย่างจริงจังในการปฏิรูปการศึกษาของไทย การเรียนรู้ชนิดนี้เอง ที่มีผู้ตั้งฉายาว่า “สอนแต่น้อย ให้เรียนมากๆ Teach less Learn More” การเรียนแบบ Learning by Doing นั้นใช้ “กิจกรรม Activity” เป็นหลักในการเรียนการสอน โดยการ “ปฏิบัติจริง Doing” ในเนื้อหาทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทุกคนในกลุ่มเป็นผู้ปฏิบัติ คุณครูเป็นที่เลี้ยงและเทรนเนอร์ แต่กิจกรรมที่นำมาใช้นี้ต้องมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ มีจุดมุ่งหมาย สนุก และน่าสนใจ ไม่ซ้ำซากจนก่อให้เกิด ความเบื่อหน่าย ดังนั้น คุณครูจึงเป็น “นักออกแบบกิจกรรม Activity Designer” มีอาชีพ ที่สามารถ “มองเห็น ภาพกิจกรรม” ได้ทันที

๔. การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา (Problem-based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนอีกรูปแบบหนึ่งที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียน โดยผู้สอนมีส่วนร่วมน้อยแต่ก็ทำทนายผู้สอน มากที่สุด กระบวนการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จะจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ขนาดประมาณ ๘ - ๑๐ คน โดยมีครูหรือผู้สอนประจำกลุ่ม ๑ คน ทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนการการเรียนรู้ (facilitator)

๕. การเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือวิธีวิจัย (Research-based Learning) การเรียนรู้ที่ เน้นการวิจัยถือได้ว่าเป็นหัวใจของบัณฑิตศึกษา เพราะเป็นการเรียนที่เน้นการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยตรง เป็นการพัฒนากระบวนการแสวงหาความรู้ และการทดสอบความสามารถทางการเรียนรู้ด้วยตนเองของ ผู้เรียนจากวิธีการเรียนรู้ทั้งหมดนี้ จะสังเกตได้ว่า เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำ คิดวิเคราะห์และร่วมมือ กันแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นไปตามเจตนารมณ์ของกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน ลักษณะของ Active Learning นี้ ถ้าประสบความสำเร็จจะทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทน ได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning ซึ่งถ้าเราสามารถพาผู้เรียนไปถึงขั้นนั้นได้ จะเป็นการ ปฏิวัติวงการการศึกษาของไทยเลยทีเดียว เพราะกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้น ตัวแปรสำคัญใน การเรียนรู้จะไปอยู่ที่ตัวผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ที่เคยเป็นมาในอดีตที่ครูผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดให้ แต่อย่างไรก็ตาม การจะพัฒนาไปถึงขั้นนั้นได้ ผู้เรียนจะต้องมีทักษะและความพร้อมในการเรียนรู้อย่างเหมาะสมใน ระดับหนึ่ง ซึ่งทักษะพื้นฐานเช่น การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ และทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ นับเป็น เรื่องที่สำคัญที่ผู้เรียนจะต้องมีความพร้อม เพื่อที่จะก้าวสู่การเรียนรู้แบบ Active learning ได้โดยสมบูรณ์

การสอนภาษาไทยผ่านกระบวนการ Active Learning

การสอนภาษาไทยผ่านกระบวนการ Active Learning ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนได้อย่างไร การเรียนการสอนภาษาไทยผ่านกระบวนการ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติซึ่งเกิดจากตัวผู้เรียนเองอย่างยั่งยืนควรจัดกิจกรรมอย่างไรเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้กิจกรรมที่นำมาใช้ควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารและการแสดงออกทางการ ฟัง พูด อ่าน และเขียน รวมทั้งการนำเสนอ การวิเคราะห์ วิจัย ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้ร่วมงาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสมควรจัดบทบาทของผู้เรียนและครูอย่างไร บทบาทของผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นและยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนนอกจากนั้น ผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน

การเรียนรู้ลักษณะของการสอนภาษาไทยผ่านกระบวนการ Active Learning ควรเป็นเช่นไร

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความ ร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า
๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

๑๐. ขั้นตอน วิธีการพัฒนานวัตกรรม

๑๐.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

- ๑๐.๑ ศึกษาเอกสารหลักสูตรสถานศึกษา แนวคิดทฤษฎีการเรียนการสอน
- ๑๐.๒ ศึกษาปัญหาของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลที่พบในการจัดการเรียนการสอน
- ๑๐.๓ ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหา และผู้เรียน
- ๑๐.๔ สร้างแบบประเมินผลการอ่าน การเขียน ก่อนเรียน - หลังเรียน
- ๑๐.๕ ประเมินผลการอ่านก่อนใช้ แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
- ๑๐.๖ ดำเนินการจัดกิจกรรมประจำวัน โดยใช้ แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน คำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
- ๑๐.๗ ประเมินผลการอ่าน การเขียน หลังใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑๐.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม

ครูผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนการอ่าน การเขียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหาคำพื้นฐาน ระดับประถมศึกษาปีที่ ๓ มาตรฐานตัวสะกดแม่กง แบบฝึกมาตราตัวสะกดแม่กง

รายการสอน	จำนวนชั่วโมง
ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ก่อนการใช้ชุดฝึกทักษะชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปฐมนิเทศ	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๑ - ๔	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๕ - ๘	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๙ - ๑๒	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๑๓ - ๑๖	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๑๗ - ๒๐	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๒๑ - ๒๔	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๒๕ - ๒๘	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๒๙ - ๓๒	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๓๓ - ๓๖	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๓๗ - ๔๐	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๔๑ - ๔๔	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๔๕ - ๔๘	๑
เขียนคำตามบอกคำพื้นฐาน ชุดที่ ๔๙ - ๕๒	๑
รวม	๑๔

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ สามารถอ่านออก เขียนได้ มีความรู้ความเข้าใจใน เรื่อง การอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่สูงขึ้น

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุจัดทำสื่อการเรียนรู้อ	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการ จัดการเรียนรู้อ	-	๕,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. แบบฝึกก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	ทำแบบฝึกจากกิจกรรมการเรียนการสอนคำพื้นฐาน	ใบงานและผลงาน นักเรียน
๒. วิธีการสอนแบบ Active Learning นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และความสนใจของนักเรียน	- ทำกิจกรรมจากใบงานและผลงานของนักเรียน - การทดสอบ	- ใบงานและผลงานนักเรียน - แบบทดสอบ
๓. แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องวิธีการสอนแบบ Active Learning ซึ่งประกอบไปด้วยใบความรู้ ใบกิจกรรมที่น่าสนใจของนักเรียน มีการวัดผลประเมินผล	- ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ - การสังเกต - ทำกิจกรรมจากใบงานและผลงานของนักเรียน	- แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ - แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานและผลงาน นักเรียน

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวเบญจวรรณ มีธรรม)

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวภัคควดี พิพัฒน์

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์รายวิชาวิทยาการคำนวณ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ ไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาการคำนวณ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้และมีทักษะการคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ประยุกต์ใช้ ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี ยังไม่ประสบความสำเร็จ นักเรียนยังไม่สามารถ คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา อย่างเป็นระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร อันเนื่องจากปัจจัยหลายด้านประกอบกัน เช่น นักเรียนคิดว่า แนวคิดเชิงคำนวณเป็นทักษะที่ยากและไกลตัว นักเรียนไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านทำให้ขาดการฝึกฝนการใช้งาน บ้างก็มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้เนื่องจากวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ล้าสมัย ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาด สมาธิ สนใจกับสิ่งเร้าอื่น ๆ มากกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียน ปฏิเสธ กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

สอนที่น่าเบื่อหน่ายต้องการวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สนุกสนานสอดคล้องกับความ ต้องการและความสนใจของตนเอง นั่นก็เป็นปัญหาสำคัญที่จำเป็นต้องหาทางออกและได้รับการแก้ไขอย่างมี ประสิทธิภาพ สร้างสรรค์และจริงจัง

ปัจจุบันสื่อประเภทความบันเทิงต่าง ๆ ได้ถูกหยิบยกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสื่อประเภทรูปภาพ วิดีโอเพลงและเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เกมในการเรียนการสอน นั้น ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากเกมที่โรงเรียนหลาย ๆ แห่งยังมีการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน หรือการจัดกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ เพราะเกมนั้นเต็มไปด้วยองค์ประกอบที่มีประโยชน์มากมาย นอกจากนี้ การใช้ สื่อประกอบการสอนต่าง ๆ จะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้สื่อต่าง ๆ มีความ สอดคล้องกับบทเรียน เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่าย รูปแบบที่ใช้ ตลอดจน วิธีการเรียนป็นที่สนุกสนาน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม หรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ซึ่งนั่นก็จะ สามารถสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้และสามารถส่งผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในที่สุด

การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนอาจเป็นหนึ่งในความเป็นไปได้ ที่จะ นำมาซึ่งความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีแนวคิดในการนำรูปแบบและองค์ประกอบ ของการเล่นเกม มาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม จึงสามารถเปลี่ยนการ เรียนรู้ในห้องเรียน ปกติ ให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมือนกับการเล่นเกม และเต็มไปด้วยความสนุกสนานได้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย องค์ประกอบที่มีประโยชน์น่าสนใจมากมาย เช่น ๑) การใช้ระบบ การสะสมแต้ม (Point) การให้รางวัล (Point) ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม และแสดงพฤติกรรม ต่าง ๆ อย่าง เหมาะสมตามที่ผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ ๒) การมีระบบการแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge) สามารถกระตุ้นให้ ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน ๓) การใช้ตารางอันดับ (Leaderboard) ที่สามารถกระตุ้นให้ ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่อันดับท้าย ๆ เกิดการคิดพัฒนาศักยภาพของตนเองให้มากขึ้นเพื่อให้ ทัดเทียมกับเพื่อนที่มี คะแนนอยู่อันดับต้น ในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับต้น สร้างผลงาน ที่ดียิ่งขึ้นไป ๔) การใช้ สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่นการใช้แอสตัมป์แทนคะแนน ใช้สมุดสะสมแอสตัมป์ หรือกระดาษ บันทึกคะแนน ก็ทำให้การ เก็บคะแนนไม่น่าเบื่อเหมือนกับการวัดผลปกติ รวมถึงแอสตัมป์ที่มีการออกแบบกราฟ พิกที่สีสันสวยงาม ก็สามารถ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากสะสมมากขึ้น หรือกล่าว อีกในหนึ่งว่า ผู้เรียนก็จะตั้งใจทำ กิจกรรมมากขึ้นเพื่อให้ได้สะสม หรือแอสตัมป์มาครอบครอง นอกจากนี้เมื่อสะสมแอสตัมป์ หรือแต้มได้ครบตาม จำนวนที่กำหนด ก็ยังสามารถนำ แดมม์ หรือแอสตัมป์นั้น ไปแลกของรางวัลที่อยู่ในความต้องการ หรือความสนใจ ของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นรางวัล ประเภทคะแนนพิเศษ เครื่องเขียน ของที่ระลึก หรือแม้แต่รางวัลเงินสด ซึ่ง รางวัลแต่ละประเภทก็มีระดับหรือ จำนวนแต้มหรือแอสตัมป์ ที่ต้องนำมาแลก ที่แตกต่างกัน ซึ่งนั่นก็จะสร้าง ความท้าทาย และทำให้นักเรียนต้องใช้ ความพยายามและความตั้งใจ และสุดท้ายปัจจัยด้านเวลา (Time) เกม มิฟิเคชัน (Gamification) เป็นเทคนิคที่มี การกำกับเวลาของแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้สอนสามารถ เห็นพัฒนาการของนักเรียนได้ในเวลาอันสั้น รวมถึงการมีเวลากำกับในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสร้างผลงาน หรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ภายในระยะเวลาที่กำหนด สร้าง วินัย ความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลาได้อีกด้วย

จากองค์ประกอบต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น พบว่าเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่มี ประสิทธิภาพ สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ทั้งด้านการสร้างแรงจูงใจให้แก่ นักเรียน การ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ยังสามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออก และ ความมั่นใจในตนเอง สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหา ความรู้ด้วย ตนเอง ฝึกทักษะการร่วมมือผ่านการแข่งขัน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์ ในชั้น เรียน สามารถ

พัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงเปลี่ยนแปลง หรือปรับปรุงพฤติกรรม และทัศนคติ บางอย่าง ผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนานและผ่อนคลาย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี และการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนที่น่าเบื่อ ล้าสมัย กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ สามารถทำให้บทเรียนที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน กลายเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย ใกล้ตัว รวมถึงสามารถทำให้การทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัด ที่เครียด กัดดันกลายเป็นกิจกรรมที่ สร้างแต่ความสุขและรอยยิ้ม

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ รายวิชาวิทยาการคำนวณ
- ๒) เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ รายวิชาวิทยาการคำนวณ

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านทุ่งไต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๗ คน

๙. กรอบแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ หลักการ กรอบแนวคิดในการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

๑) องค์ประกอบของเกม

(๑) เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมาย ของการเล่น เกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ที่ ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ จบเกมเร็วเกินไป

(๒) กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือ เงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน

(๓) ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) เล่น เกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

(๔) เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็น ตัวจับ เวลาที่ อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้น ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

(๕) รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ซึ่ง ควรจะมี ป้าย รายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจ ให้ผู้เล่นแข่งขัน กันทำคะแนนสูง (๖) ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการ กระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

(๗) ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยัง ระดับที่สูงขึ้นเพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ให้ผู้เล่นจะได้รับ ความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ ประสิทธิภาพทักษะ จาก

ระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ ๑ เสมอไป อาจจะมีการเลือก ระดับง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถ ของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับ อาจอยู่ใน ลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะ เป็นการเลื่อน ระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม



๒) กลไกของเกมที่ใช้ในแนวคิด Gamification

(๑) คะแนนสะสม (Points) เป็นสิ่งที่ใช้วัดความสำเร็จจากการใช้งาน ซึ่งคะแนนมักจะถูก กำหนดไว้ใน การทำกิจกรรมต่าง ๆ และจะสะสมไปเรื่อย ๆ ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

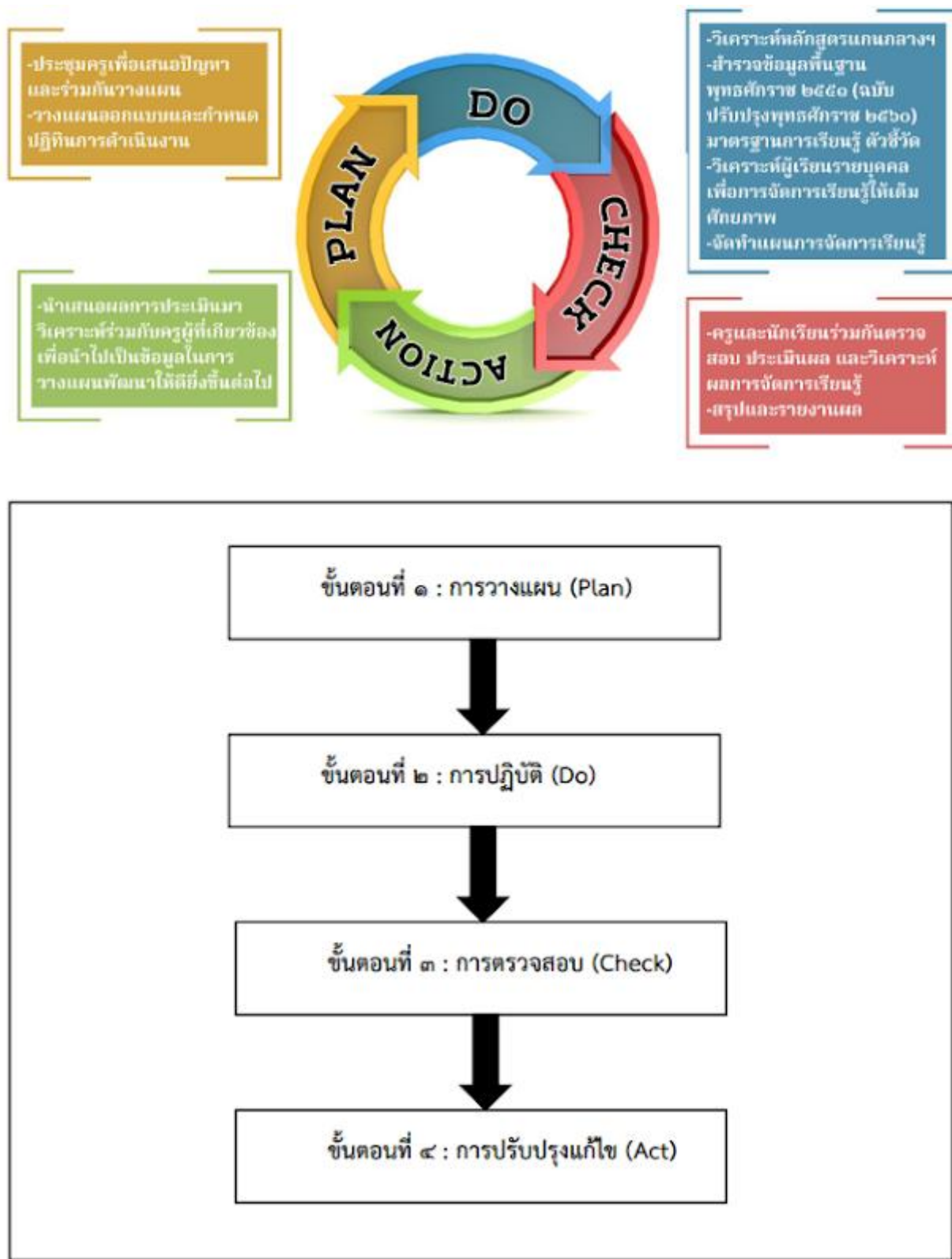
(๒) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เป็นเสมือนของที่บ่งบอกถึงความพิเศษบางอย่าง ซึ่งต้องทำตาม กิจกรรมพิเศษที่กำหนดไว้หรือมีเงื่อนไขพิเศษในการได้มา

(๓) ระดับชั้น (Levels) พบเห็นได้ในเกมเกือบทุกเกมคือ มีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้ผู้ เล่น รู้สึกว่าต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะ และเมื่อชนะได้จะเกิดความภูมิใจ ซึ่งเป็นเหมือนความสำเร็จ เล็ก ๆ ใน การเล่น

(๔) ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการจัดอันดับจากคะแนนสะสมในช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อกระตุ้น ให้เกิด การแข่งขันขึ้นมาระหว่างผู้เล่นภายในเกม

(๕) การถูกท้าทาย (Challenges) มักจะเป็นอะไรที่ยากเกินกว่าจะทำคนเดียวได้คล้ายกับ เป็นการ ชักชวนกลุ่มเพื่อนให้มาทำกิจกรรมบางอย่าง

๑๐. ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมการ



PDCA คือ วงจรที่พัฒนามาจากวงจรที่คิดค้นโดยวอลท์เตอร์ ชิวฮาร์ท(Walter Shewhart) ผู้บุกเบิกการใช้ สถิติ สำหรับวงการอุตสาหกรรมและต่อมาวงจรนี้เริ่มเป็นที่รู้จักกันมากขึ้นเมื่อเอดวาร์ดเดมมิ่ง (W.Edwards Deming) ปรมาจารย์ด้านการบริหารคุณภาพเผยแพร่ให้เป็นเครื่องมือสำหรับการปรับปรุง กระบวนการทำงาน ของพนักงาน

ภายในโรงงานให้ดียิ่งขึ้น และช่วยค้นหาปัญหาอุปสรรคในแต่ละขั้นตอนการผลิตโดยพนักงานเองจนวงจร นี้เป็นที่รู้จักกันในอีกชื่อว่า "วงจรเต็มมิ่ง" ต่อมาพบว่า แนวคิดในการใช้ วงจร PDCA นั้นสามารถ นำมาใช้ได้กับทุกกิจกรรม จึงทำให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมากขึ้นทั่วโลก PDCA เป็นอักษรนำของศัพท์ ภาษาอังกฤษ ๔ คำคือ

P : Plan = วางแผน

D : DO = ปฏิบัติตามแผน

C: Check = ตรวจสอบ/ประเมินผลและนำผลประเมินมาวิเคราะห์

A : Action = ปรับปรุงดำเนินการให้เหมาะสมตามผลการประเมิน

ขั้นตอนที่ ๑ : การวางแผน (Plan)

๑) ศึกษาและวิเคราะห์ตัวชี้วัดตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้หลักสูตรสถานศึกษา เป้าหมายการจัดการเรียน ขอบข่ายเนื้อหาสาระ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการสอน รายวิชาวิทยาการคำนวณ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.๒๕๕๕

๒) ศึกษาเอกสาร รายละเอียด เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค มิฟิเคชัน (Gamification)

๓) วิเคราะห์ผู้เรียน ข้อมูลทั่วไปพื้นฐานความรู้ รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนถนัด ความสนใจ และ แรงจูงใจของผู้เรียน

๔) วิเคราะห์เนื้อหาและภาระงาน กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่จะเกิดกับ ผู้เรียน

๕) ออกแบบโครงสร้างรายวิชา คำอธิบายรายวิชา กำหนดเวลาเรียน และการวัดผล ประเมินผล ผู้เรียน

๖) ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamifion) โดยส่วนประกอบของ แผนการจัดการจัดการ เรียนรู้ ประกอบไปด้วยรายละเอียด ดังนี้

(๑) ชื่อแผนการเรียนรู้

(๒) มาตรฐานการเรียนรู้

(๓) ตัวชี้วัด

(๔) จุดประสงค์การเรียนรู้

(๕) สาระสำคัญ

(๖) สาระการเรียนรู้

(๗) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

(๘) ชิ้นงาน/ภาระงาน

(๙) การวัดและประเมินผล

(๑๐) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

(๑๑) สื่อและแหล่งเรียนรู้

(๑๒) บันทึกผลการเรียนรู้

โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน คือการบูรณาการกลศาสตร์ของเกม เข้าไปในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในการ ปฏิบัติกิจกรรม ในชั้นเรียน เพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยรางวัลกำหนดให้เป็นแต้ม (Point) เข็มหรือตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับชั้น (Leve) โดยการออกแบบกิจกรรมการจัดการ เรียนรู้ต้องคำนึงถึงถึง องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

(๑) เป้าหมาย (Goals) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและแจ้งให้ผู้เรียน ทราบ เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละคาบ

(๒) กฎ (Rules) ผู้สอนต้องกำหนดกติกาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการ ให้ คະแนน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับทราบและปฏิบัติตามให้ชัดเจน

(๓) ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีการออกแบบกิจกรรมให้เกิดการ แข่งขันเป็นกลุ่ม หรือ เดี่ยว เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เรียนเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการ เอาชนะอุปสรรคและเป้าหมายที่มีร่วมกัน

(๔) เวลา (Times) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาจมีการกำหนดเวลาให้ ชัดเจน เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานโดยสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการ จัดสรร บริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

(๕) รางวัล (Reward) เป็นที่ผู้เรียนจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย ที่ตั้งไว้ โดยมีการจัดทำป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) เพื่อชื่นชมผู้เรียนที่ให้ความร่วมมือ และกระตุ้นผู้เรียนที่อาจไม่ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรม โดยการให้รางวัล เป็นสิ่งสำคัญเพื่อจูงใจ ให้ผู้เรียนเกิดการ แข่งขัน รางวัลอาจเป็นแต้มสะสมหรือแสตมป์ เพื่อ นำไปแลกของรางวัลอื่น เช่น คะแนน หรืออุปกรณ์การเรียน

(๖) ผลป้อนกลับ (Feedback) การออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อาจให้ผล ป้อนกลับแก่ผู้เรียน อาจแจ้งผลในทันทีที่ผู้เรียนปฏิบัติได้ถูกต้องหรือผิดพลาด หรืออาจแจ้งผล ภายหลังการจัดกิจกรรมแต่ไม่ควรเว้นระยะเวลานานเกินไป

(๗) ระดับ (Levels) ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนโดยเริ่มจากระดับง่ายไปยาก เพื่อให้ ผู้เรียนได้เกิดความท้าทายอย่างต่อเนื่อง โดยต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ของผู้เรียน ผู้เรียนบางคนที่มีประสบการณ์และทักษะความรู้มากกว่าอาจไม่จำเป็นต้องเริ่มต้น จากระดับง่าย ในทางกลับกันผู้เรียนที่มีพื้นฐานความรู้หรือประสบการณ์ ทักษะน้อยกว่า อาจ ต้องใช้เวลาในการ เรียนรู้ในระดับง่ายที่นานกว่า โดยอาจกำหนดปริมาณกิจกรรมที่ต่างกัน ตามความสามารถของผู้เรียน โดยเมื่อผู้เรียนผ่านการเรียนในแต่ละระดับอาจมีการเลื่อน ระดับให้ผู้เรียน มีการมอบเข็มหรือตรา รับรอง (Badge) ให้ผู้เรียนเพื่อเป็นการแสดงถึงระดับ ประสบการณ์ของผู้เรียน

๗) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ ไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ (PLC) ภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และระหว่างกลุ่มสาระ การ เรียนรู้ภายใน โรงเรียน เพื่อตรวจสอบคุณภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้และนำผล จากการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ไปพัฒนา/ปรับปรุงกิจกรรมการ

ขั้นตอนที่ ๒ : การปฏิบัติ(Do)

นำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ไปจัดการเรียน การ สอน **ขั้นตอนที่ ๓ : การตรวจสอบ (Check)**

๑) ศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วย เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) รายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๒) ศึกษาข้อมูลตอบกลับของผู้เรียน (Feedback) ต่อกระบวนการจัดกิจกรรมการจัดการ เรียนรู้วิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ขั้นตอนที่ ๔ : การปรับปรุงแก้ไข (Act)

- ๑) รวบรวมข้อมูลตอบกลับจากผู้เรียน (Feedback) ต่อกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อแยกประเด็นในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้
- ๒) นำประเด็นที่ควรพัฒนาเข้าสู่กระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและแนวทางการพัฒนา
- ๓) ศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแล้วจัดทำเป็นสารสนเทศเพื่อใช้แก้ปัญหาในรอบปีถัดไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่องขั้นตอนการแก้ปัญหาเบื้องต้น	๕
รวม	๕

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นในรายวิชาวิทยาการคำนวณ
๒. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ				
๒) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน				
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์	-	๒,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นในรายวิชาวิทยาการคำนวณ	- ตรวจสอบใบงานและผลงาน - การทดสอบ	- ใบงานและชิ้นงานนักเรียน - แบบทดสอบ
๒. เจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ	- การสังเกต - การทำแบบสอบถาม	- แบบสังเกตพฤติกรรม - แบบสอบถาม

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวภักวดี พิพัฒน์)

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวมลธิรา พูลเพิ่ม

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบบูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL ในการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม มีกระบวนการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากประสบการณ์จริง และตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นสำคัญ คือ สามารถดำรงชีวิตในสถานการณ์โลกปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพท่ามกลางสังคมที่เจริญเติบโตทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนในสังคมออนไลน์ นั่นคือ ทักษะ ๓R๘C ซึ่ง ๓R คือ (R) Reading อ่านออก, (W) Riting เขียนได้และ (A) Rithmatic คิดเลขเป็น และ๘C คือ Critical Thinking and Problem Solving : มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ไขปัญหาได้, Creativity and Innovation: คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม, Collaboration Teamwork and Leadership : ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ, Communication Information and Media Literacy : ทักษะในการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ, Cross-cultural Understanding : ความเข้าใจความแตกต่าง

ทางวัฒนธรรม กระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม, Computing and ICT Literacy : ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี, Career and Learning Skills : ทักษะทางอาชีพ และการเรียนรู้, Compassion : มีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย ซึ่งเป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญของทักษะขั้นต้นทั้งหมด และเป็นคุณลักษณะที่เด็กไทยจำเป็นต้องมี การเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพ เมื่อจบการศึกษาหรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศสามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลก

เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ จากสภาพความเป็นจริงในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะทักษะการคิดคำนวณ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนคณิตศาสตร์ให้ประสบผลสำเร็จ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน จากการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน พบว่านักเรียนมีปัญหาในการคิดคำนวณ นักเรียนไม่ค่อยให้ความสำคัญและไม่สนใจที่จะเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์ อาจมีสาเหตุมาจากธรรมชาติของวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยากทำให้เด็กเกิดความย่อท้อ เบื่อหน่าย ท่องสูตรคุณไม่เป็น และมี เจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ซึ่งทำให้ส่งผลถึงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำต่าง ไม่เป็นที่น่าพอใจ เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ยกย่องระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ผู้จัดทำในฐานะเป็นครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓-๕ จึงสนใจที่จะแสวงหาเทคนิคการสอน หรือแนวทางใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้คิดและลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่าน การเขียน การพูด การฟัง การอ่าน และการอภิปรายสะท้อนความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อสร้างองค์ความรู้มากกว่าการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้รับเพียงฝ่ายเดียว โดยมีลักษณะสำคัญคือ ส่งเสริมทางด้าน ความคิด มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง สนับสนุน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความร่วมมือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีการสร้างองค์ความรู้ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

ดังนั้น ผู้จัดทำจึงออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL โดยมีแนวคิด คือ การสอนเนื้อหาโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญนำภาษาอังกฤษเข้ามาบูรณาการในการสอน เน้นให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมโครงงานที่เชื่อมโยงสู่ชุมชนและครูผู้สอนต้องใช้ TPACK เพื่ออำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ประกอบด้วย ๔ แนวคิดหลัก ได้แก่ ๑) การสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) ๒) การสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (PBL) ๓) การสอนแบบชุมชนเป็นฐาน (CBL) และ ๔) การบูรณาการเทคโนโลยีในการสอนเนื้อหาเฉพาะ (TPACK) เพื่อส่งเสริมทางด้านความคิด การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง สนับสนุน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความร่วมมือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีการสร้างองค์ความรู้ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของนักเรียนมาใช้เป็นรูปแบบการสอน อันจะนำไปสู่ความสำเร็จในการจัดการศึกษา ตามนโยบาย ของรัฐ เข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น มุ่งมั่น กระตือรือร้น และสนุกสนานกับเนื้อหาที่เรียนซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีเจต

คติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ รักในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดคำนวณ คิดแก้ปัญหา เกิดทักษะในทางคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้น และสามารถเข้าแข่งขันทักษะทางคณิตศาสตร์ตามที่หน่วยงานต่าง ๆ จัดขึ้นได้ด้วย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

๒. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น

๓. เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๑ คน

๙. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

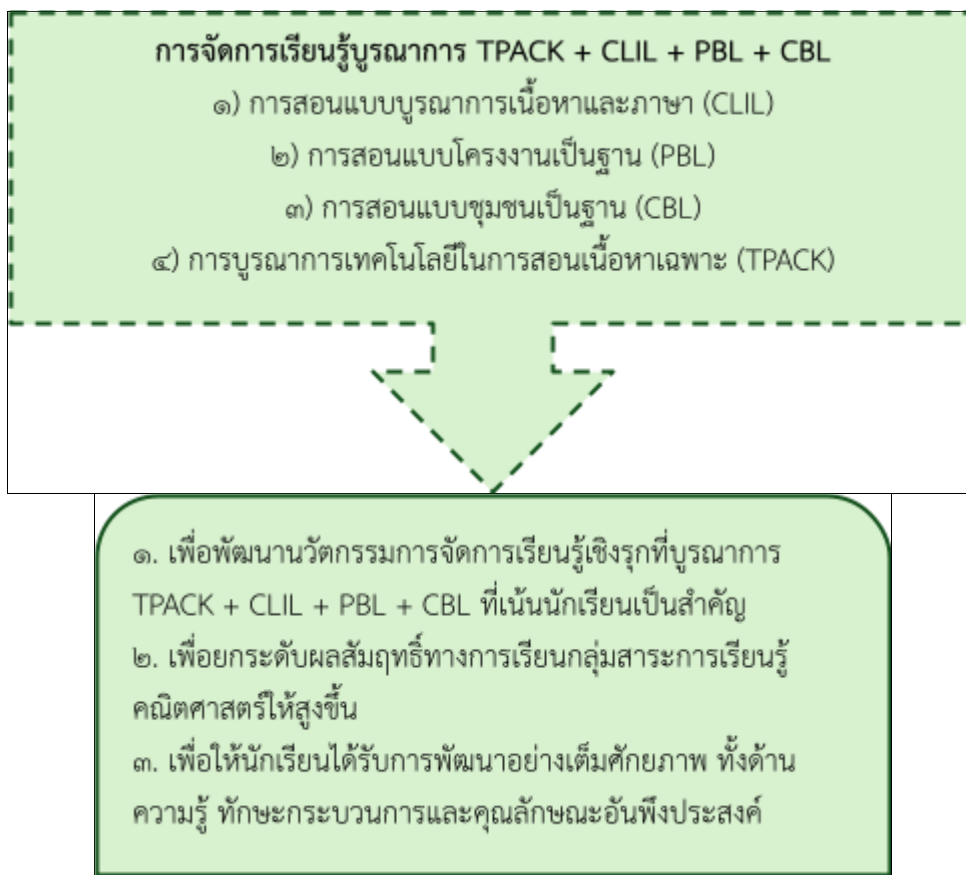
รูปแบบการจัดการเรียนรู้บูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL มีแนวคิด คือ การสอนเนื้อหาโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญนำภาษาอังกฤษเข้ามาบูรณาการในการสอน เน้นให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมโครงการที่เชื่อมโยงสู่ชุมชนและครูผู้สอนต้องใช้ TPACK เพื่ออำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ องค์ประกอบของรูปแบบประกอบด้วย ๔ แนวคิดหลัก ได้แก่

๑) การสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประกอบด้วย ๔C ได้แก่ Content (เนื้อหา) Communication (การสื่อสาร) Cognition (การคิด) และ Culture (วัฒนธรรม) มาจัดกระบวนการสอน

๒) การสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (PBL) คือ การจัดการสอนที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ นักเรียน เหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการทางวิทยาศาสตร์ ได้ทำการทดลองได้พิสูจน์สิ่งต่าง ๆ รู้จักการวางแผนการ ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตามตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูง และการประเมินตนเอง

๓) การสอนแบบชุมชนเป็นฐาน (CBL) คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงาน จากสถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การทำมาหากิน การประกอบอาชีพ หัตถกรรม แบบพื้นบ้าน จากบุคคลและองค์กรในชุมชน นอกเหนือไปจากการเรียนในโรงเรียน

๔) การบูรณาการเทคโนโลยีในการสอนเนื้อหาเฉพาะ (TPACK) คือ แนวคิดที่แสดงให้เห็นถึงธรรมชาติขององค์ความรู้ที่ครูผู้สอนต้องมีการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการสอน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ มีความหลากหลาย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของเนื้อหาและธรรมชาติของนักเรียน



๑๐. ขั้นตอน วิธีการพัฒนานวัตกรรม

ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมโดยนำวงจรควบคุมคุณภาพการทำงาน PDCA ของเดมมิง (Demming) เข้ามาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL ตามขั้นตอน ๔ ขั้นตอน ดังนี้

๑ การวางแผนการปฏิบัติงานสอน (Planning – P) หมายถึง การศึกษาหลักสูตรมาตรฐานการศึกษา การกำหนดวัตถุประสงค์ หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กำหนดการสอน แนวทางการ ดำเนินงาน ออกแบบการสอน ผลิตสื่อ กำหนดวิธีการวัดผลและประเมินผล เพื่อให้การปฏิบัติงานสอนเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

๒. การดำเนินการตามแผน (Doing – D) หมายถึง การปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดย ส่งเสริม สนับสนุน จัดสิ่งอำนวยความสะดวก สนับสนุนทรัพยากรแก่ผู้เรียน กำกับติดตามควบคุมดูแลการเรียน ของนักเรียนให้การเรียนการสอนเกิดความร่วมมือและบรรลุวัตถุประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓. การตรวจสอบประเมินผล (Checking – C) หมายถึง การติดตามการดำเนินงานตามแผนงาน จัดทำ และจัดทำเครื่องมือ สื่อการวัดผลประเมินผลการเรียน เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมายนำ ข้อมูลสารสนเทศไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔. นำผลการประเมินมาปรับปรุงงาน (Action – A) หมายถึง การแก้ไข ปรับปรุงงานประเมินผลงานและ การรายงานผลการปฏิบัติงานให้ผู้บริหารได้รับทราบความเคลื่อนไหวและความคืบหน้าอย่างสม่ำเสมอ เพื่อ วางแผนในปีการศึกษาต่อไป รวมทั้งการจัดทำข้อมูลสารสนเทศจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (SAR) เสนอ ผู้บริหารโรงเรียน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา การแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบ

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง รู้ใช้ รู้จ่าย

เนื้อหา	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (ชั่วโมง)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เปรียบเทียบราคา อุปกรณ์เครื่องใช้ใน ครอบครัว	- การจัดกิจกรรมการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบที่นำ เรื่องราวในชีวิตประจำวันเข้ามากำหนดเป็นสถานการณ์เพื่อให้ นักเรียนมีความใกล้ชิดและเห็นความสำคัญของการนำไปใช้	๒
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง การลงทุน ต้องมี ความเสี่ยง	- การนำอาชีพการปลูกพริกที่เป็นจุดเด่นในการประกอบอาชีพ ของชุมชนมาเป็นสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนเรียนรู้การลงทุน ในการใช้จ่ายพร้อมบันทึกผลในใบกิจกรรมและใช้ความรู้การแก้ โจทย์ปัญหาการบวกการลบมาร่วมอธิบาย	๓
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง รู้วางแผน ชีวิตมี ความสุข	- การจัดกิจกรรมให้นักเรียนวางแผนการลงทุนในการปลูกพริก จากต้นทุนที่ครูกำหนด พร้อมจัดทำบัญชีรายรับ - รายจ่าย เพื่อ นำความรู้เกี่ยวกับการแก้โจทย์ปัญหามาประยุกต์ในชีวิตจริง	๓
รวม		๘

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL ที่เน้นนักเรียน
เป็นสำคัญ

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงขึ้น

๓. นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะ
อันพึงประสงค์ ร้อยละ ๑๐๐

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึก ทักษะ ปฏิบัติหรือสร้างเสริม ประสบการณ์ จากสถานการณ์ ประกอบการจริง				
๒) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน				
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการ จัดการเรียนรู	-	๒,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการ TPACK + CLIL + PBL + CBL ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	ประเมินนวัตกรรมจัดการเรียนรู้	แบบประเมินนวัตกรรมจัดการเรียนรู้
๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	- ทำกิจกรรมจากใบงานและผลงานของนักเรียน - การทดสอบ	- ใบงานและผลงานนักเรียน - แบบทดสอบ
๓. นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- การสังเกต - ทำกิจกรรมจากใบงานและผลงานของนักเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานและผลงาน นักเรียน

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวมลธิรา พูลเพิ่ม)

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายเอกชัย เขียววรรณ

ชื่อหน่วยงาน โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ ไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

๖.๑ ความเป็นมา

ภาษาอังกฤษมีบทบาทและเป็นสื่อกลางในการสื่อสารที่ใช้กันมากที่สุดในนานาประเทศ และเป็นเพียงภาษาเดียวที่ใช้กันทั่วทุกมุมโลก (Crystal, ๑๙๙๗ : ๙-๙๗) ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญทางการเรียนการสอนของการศึกษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๒ : ๒๒๐) ที่กำหนดให้ภาษาอังกฤษ อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แต่นักเรียนไทยยังไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการพูดสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Khamkhien, ๒๐๑๑ : ๑๘๕-๑๘๙) กล่าวว่เป้าหมายของการเรียนรู้ภาษาที่สองนั้น ผู้เรียนต้องการพูดภาษาอังกฤษให้คล่องแคล่ว นักเรียนไทยส่วนใหญ่คิดว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่ยากเกินความสามารถ เพราะความยากของตัวภาษาและขาดโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันนักเรียนต้องเผชิญกับความซับซ้อนทางไวยากรณ์ และจดจำคำศัพท์ได้น้อย Nation, (๒๐๐๘ : ๔๓) กล่าวว่ามีสองเหตุผลหลักที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษตามที่ต้องการได้ คือไม่รู้คำศัพท์อย่างเพียงพอหรือทราบคำศัพท์แต่ไม่รู้วิธีการนำมาพูดหรือไม่รู้ว่าจะพูดอย่างไร ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคำศัพท์เป็นเครื่องมือสำคัญในการนำไปพูดเพื่อการรู้คำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำสามารถเรียงลำดับตัวอักษรได้ถูกต้อง กล่าวพูดกล้าอ่านและเขียนเป็นประโยคอย่างมั่นใจ ถ้าหากปราศจากคำศัพท์จะไม่สามารถสื่อสารได้เลย

ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะด้านการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด เพราะฉะนั้นในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเมื่อเรียนมาแล้วต้องนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และต้องหาโอกาสให้เด็กได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อลดความกลัว ฝึกความกล้าที่จะแสดงออก เปลี่ยนทัศนคติโดยเปลี่ยนวิธีการสอน ซึ่งผู้สอนได้มีการใช้กิจกรรมเพลงเข้ามาประกอบการเรียนการสอน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างลึกซึ้ง สามารถฟังภาษาอังกฤษรู้เรื่องและเข้าใจโดยอัตโนมัติ ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระหนึ่งในจำนวน ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้โดยกำหนดความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอนไว้ เมื่อผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงชั้นมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ตลอดจนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรม อันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑ : ๑๙๐) ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ตาม พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒ ได้กล่าวไว้ว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงมุ่งฝึกทักษะการปฏิบัติ การแก้ปัญหาและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาเต็มตามศักยภาพ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner- centered) มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ ดังนั้น การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การจัดที่มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำวิธีเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ (กรมวิชาการ, ๒๕๕๑ : ๒) และสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๕๑) ให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้และสามารถใช้ภาษาในการแสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมที่หลากหลายและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบกับประเทศไทยมีการติดต่อกับประเทศต่างๆ ทั่วโลก รวมทั้งสภาพสังคมยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้าน เช่น ด้านการเมืองการปกครอง ด้านเศรษฐกิจ จึงทำให้ ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับคนไทยในการติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการเรียน การสอนภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องได้เรียนรู้ทั้ง ๔ ทักษะคือ ฟัง พูด อ่าน เขียน (เสาวภาคย์ ศรีโยธา, ๒๕๕๕)

๖.๒ ความสำคัญของการพัฒนาวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติโดยมีครูเป็นผู้อำนวยการความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแลแนะนำทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ครอบคลุมวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธีเช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การเรียนรู้เชิงประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน

เป็นฐาน การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด การเรียนรู้บริการ การเรียนรู้จากการสืบค้น การเรียนรู้ด้วยการค้นพบ สอดคล้องกับ Fedler & Brent (๒๐๐๙ : p. ๑๙) กล่าวว่า ภาระงานการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่าภาระงานการเรียนรู้ Passive learning เพราะภาระงานการเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน, ผู้สอน และสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะสามารถเก็บจำในระบบ ความจำระยะยาว (Long term memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะเวลากว่า และสอดคล้องกับ Meyers & Jones (๑๙๙๓ : p. ๑๐๔) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นภาระงานการเรียนรู้การสอนอย่างหนึ่งแปลตามตัวก็เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ภาระงานในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ การ เรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการ คิดขั้น สูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า เป็นภาระงานการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาท ในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไปเพิ่มภาระงานและกิจกรรมที่จะทำให้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ

หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning management) อาจจัดกิจกรรมได้หลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาหรือลักษณะกิจกรรมที่ดำเนินการ เช่น กิจกรรมบูรณาการ หรือ กิจกรรมเฉพาะเรื่อง โดยมีหลักการสำคัญของการจัดกิจกรรม ดังนี้ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา, ๒๕๕๙ : หน้า ๓๐) โดยมีกระบวนการดังนี้ ๑) เชื่อมโยงตัวชีวิต สอดคล้องและเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชีวิตตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ๒) เน้นการจัดกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมาย ๔H ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาสมอง (Head) กิจกรรมพัฒนาทักษะปฏิบัติ (Hand) กิจกรรมพัฒนาจิตใจ (Heart) และกิจกรรมพัฒนาสุขภาพ (Health) ๓) ผู้เรียนเป็นสุข เป็นการเรียนรู้ด้วยความสุข โดยใช้วิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย อย่างเหมาะสม ตอบสนองความสนใจ ความถนัด ความต้องการ และความแตกต่างของผู้เรียน ๔) สนุกกับการคิดขั้นสูง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผน คิดวิเคราะห์ ค้นคว้า ถกเถียง สร้างความคิดเชิงเหตุผล อภิปราย สรุปความรู้ น าเสนอ จุดประกายความคิด สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความมุ่งมั่นเพื่อแสวงหาความรู้ การแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรม ๕) มุ่งทำงานเป็นกลุ่ม จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมทำงานอย่างเป็นระบบ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ช่วยเหลือเกื้อกูล มีความสามัคคี และเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ๖) กลุ่มฝึกแหล่งเรียนรู้ใช้แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ ๗) ประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic assessment) โดยใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลาย เน้นการประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment) และการประเมินคุณลักษณะ (Attribute assessment)

จากการสังเกตและการสอบถามการสัมภาษณ์ครูจากการศึกษาปัญหาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในปัจจุบันพบว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษา อังกฤษของนักเรียนในระดับประถมศึกษาจากการสังเกตการณ์เรียน การตรวจงานและการสอบถามตัวนักเรียนและสอบถามครูประจำชั้นเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่า นักเรียนไม่สามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ถูกต้องไม่เข้าใจคำศัพท์ความหมายของคำอย่างลึกซึ้ง หากแต่ยึดหลักการจำจากครูผู้สอนได้ออกเสียงให้ฟังเท่านั้นจึงทำให้เกิดปัญหาด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำ และเมื่อนักเรียนไม่เกิดการเรียนรู้ เรียนไม่เข้าใจ ไม่รู้เรื่องจึงทำให้นักเรียนไม่มาเรียน

ด้วยเหตุผลสำคัญดังกล่าว ผู้สอนจึงได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ทักษะทางภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพและสูงขึ้น ดังนั้นผู้ดำเนินกิจกรรมจึงเห็นความสำคัญของผู้เรียนจึงเลือกเอาคำศัพท์ที่เกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัวมาเป็นแนวทางในการพัฒนาและเป็นเรื่องหนึ่งหรืออีกวิธีหนึ่งที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์

๑) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๒) เพื่อศึกษาผลสะท้อนภายหลังจากการจัดการเรียนการสอนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๘. เป้าหมาย

ผู้เรียนที่มีความสามารถทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ร้อยละ ๙๐ ได้รับการแก้ปัญหาการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ เกิดความมั่นใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาโรงเรียนทุ่งไต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๖-๒๕๗๐ กลยุทธ์ที่ ๓ ส่งเสริมและพัฒนากิจการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และตอบสนองต่อ ความคาดหวังของผู้ปกครองที่ปรารถนาจะให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นได้

๙. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา ครั้งนี้มี ๓ ชนิด ได้แก่

๑. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ครั้งนี้ ผู้สอนได้จัดตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านทุ่งไต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ทั้งหมด ๖ แผน

- ๑) ชุดกิจกรรมที่ ๑ เรื่อง Butcher Shop
- ๒) ชุดกิจกรรมที่ ๒ เรื่อง Pet Shop
- ๓) ชุดกิจกรรมที่ ๓ เรื่อง Fruits Shop
- ๔) ชุดกิจกรรมที่ ๔ เรื่อง Grocery Shop
- ๕) ชุดกิจกรรมที่ ๕ เรื่อง Clothes Shop
- ๖) ชุดกิจกรรมที่ ๖ เรื่อง Toy Shop

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๒๐ ข้อ

๓. แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ กรอบการสังเกตพฤติกรรมใน

การปฏิบัติงานในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน โดยมีขอบข่ายในการสังเกตคือ ด้านทักษะ ด้านคุณลักษณะ และ ด้านสมรรถนะของนักเรียน

๑๐. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๘ คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปี การศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๑๑. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

วิธีการสร้างเครื่องมือการพัฒนา

๑. แผนการจัดกิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน

การออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ผู้สอนได้ศึกษาและดำเนินการตามลำดับขั้นตอนในการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

๑) ศึกษาที่มาและความสำคัญ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และเอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ในการเทียบเคียงในการออกแบบเนื้อหาใบงานชุดกิจกรรม

๒) ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดเรียงรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

๓) ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๖ แผน ใช้เวลาการจัดกิจกรรมจำนวน ๖ ชั่วโมง

๒. การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังนี้

๑) ศึกษาการจัดการเรียนรู้และศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ตามหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและตัวชี้วัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ในการเทียบเคียงในการออกแบบข้อสอบ

๒) กำหนดเนื้อหาที่จะสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๖ เรื่อง ดังนี้

- ๑) ชุดกิจกรรมที่ ๑ เรื่อง Butcher Shop
- ๒) ชุดกิจกรรมที่ ๒ เรื่อง Pet Shop
- ๓) ชุดกิจกรรมที่ ๓ เรื่อง Fruits Shop
- ๔) ชุดกิจกรรมที่ ๔ เรื่อง Grocery Shop
- ๕) ชุดกิจกรรมที่ ๕ เรื่อง Clothes Shop
- ๖) ชุดกิจกรรมที่ ๖ เรื่อง Toy Shop

๓) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยสร้างเป็น ๒ ประเภทคือแบบทดสอบทักษะทางด้านคำศัพท์หลังเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

๔) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๘ คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ โดยนำแบบทดสอบด้านคำศัพท์ไปใช้ในการทดสอบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากที่ได้จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการจัดกิจกรรม

๓. การพัฒนาแบบศึกษาผลการสะท้อนความคิดเห็นหลังการเรียนการสอน

ขั้นตอนในการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีขั้นตอนดังนี้

๑) ศึกษาหนังสือเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบสังเกตพฤติกรรมจากงานพัฒนาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

๒) สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนและการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติงานโดยมีขอบข่ายในการสังเกตคือ ทักษะ คุณลักษณะ และสมรรถนะ

๓) นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่ได้ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๘ คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ โดยนำไปใช้ในการสังเกตพฤติกรรมด้านการปฏิบัติงานขณะร่วมกิจกรรม

๑๒. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่ เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมี สมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-order thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า และไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถามและถาม อภิปรายร่วมกันผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาท จากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๒ : หน้า ๔)

ความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

Bonwell (๑๙๙๑: p. ๘๗) อธิบายความหมายการเรียนรู้เชิงรุกไว้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำ ลงไป เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการ สร้างความรู้ (Co-creators)

Meyers & Jones (๑๙๙๓ : p. ๑๐๔) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็น กระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่งแปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็น

ความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ

Fedler & Brent (๒๐๐๙ : p. ๑๙) กล่าวว่า ภาระการเรียนรู้เชิงรุกทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่าภาระการเรียนรู้ Passive learning เพราะกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีส่วนร่วม การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน, ผู้สอน และสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะสามารถเก็บจำในระบบ ความจำระยะยาว (Long term memory) ทำให้ผลการเรียนรู้อยู่คงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่าและระยะยาวกว่า

บทบาทของครูกับ Active Learning

ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ (๒๕๕๐ : ๑๙) ได้กล่าวถึง บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้

๑. จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน
๒. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน
๓. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
๔. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
๕. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทายและให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
๖. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม
๗. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑. การเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจรรย์ญาณและการคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจรรย์ญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจรรย์ญาณ, การวิเคราะห์, การคิดแก้ปัญหา, การประเมินค่า การตัดสินใจและการสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๒ : หน้า ๔)

๒. การเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

๓. การเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่าน

การใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

๔. การเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครูเป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับ แนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเองส่วน ครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาทแสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้ จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอน และมีความ เชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

พิมพันธ์ เคะชะคุป (๒๕๖๑ : หน้า ๓๕) ได้อธิบายลักษณะสำคัญและคุณค่าของการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

๑. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม ได้แก่ การอ่าน การสืบค้น การอภิปราย การสรุปและการสร้างความรู้ การเขียนตามใบงาน ใบกิจกรรม ใบทดลอง และการนำเสนอมากกว่า เป็นผู้รับฟังความรู้จากครูเพียงคนเดียว

๒. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา คือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์การประเมินค่า ซึ่งมุ่งลดกระบวนการถ่ายทอดสารสนเทศให้กับผู้เรียน

๓. ผู้เรียนได้รับการบ่มเพาะพัฒนาคุณธรรม เจตคติ และคุณค่าที่มีอยู่ในตัวผู้เรียน รวมทั้งบ่มเพาะด้านสุนทรียภาพ

๔. ผู้เรียนมีส่วนร่วม นับเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้จัดเป็น (Child-Centered)

๕. ผู้เรียนเรียนรู้แบบรวมพลัง คือ ทุกคนคิด ทุกคนทำงานเดี่ยว และทุกคนร่วมทำงานกลุ่มและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความสามารถและความถนัดน้อย

๖. ผู้เรียนทุกคนร่วมกันทำกิจกรรม ทำงานอย่างมีชีวิตชีวาอย่างตื่นตัว เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ ๓ ด้าน ได้แก่ ๖.๑ ด้านความรู้ ได้แก่ ความจำ, ความเข้าใจ ๖.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร, การคิด, การแก้ปัญหา, การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ๖.๓ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ ค่านิยม, อารมณ์, ความรู้สึก ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกนั้นประกอบไปด้วยกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๒ : หน้า ๕) อธิบายไว้ว่า ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ และประเมินค่า

๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน

๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

จากลักษณะการเรียนรู้ Active Learning ดังกล่าวควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

๑. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้

๒. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

๓. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๔. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
๕. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่าง ๆ
๖. จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๗. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
๘. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศและหลักการความคิด
๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
๑๐. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุป ทบทวนของผู้เรียน

หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning management) อาจจัดกิจกรรมได้หลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาหรือลักษณะกิจกรรมที่ดำเนินการ เช่น กิจกรรมบูรณาการหรือกิจกรรมเฉพาะเรื่อง โดยมีหลักการสำคัญของการจัดกิจกรรม ดังนี้ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา, ๒๕๕๙ : หน้า ๓๐)

๑. เชื่อมโยงตัวชี้วัด สอดคล้องและเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑
 ๒. เน้นการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย ๔H ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาสมอง (Head) กิจกรรมพัฒนาทักษะปฏิบัติ (Hand) กิจกรรมพัฒนาจิตใจ (Heart) และกิจกรรมพัฒนาสุขภาพ (Health)
 ๓. ผู้เรียนเป็นสุข เป็นการเรียนรู้ที่มีความสุข โดยใช้วิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายอย่างเหมาะสม ตอบสนองความสนใจ ความถนัด ความต้องการ และความแตกต่างของผู้เรียน
 ๔. สนุกกับการคิดขั้นสูง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผน คิดวิเคราะห์ ค้นคว้า ถกเถียง สร้างความคิดเชิงเหตุผล อภิปราย สรุปความรู้ นำเสนอจุดประกายความคิด สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความมุ่งมั่นเพื่อแสวงหาความรู้ การแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรม
 ๕. มุ่งทำงานเป็นกลุ่ม จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมงานอย่างเป็นระบบ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ช่วยเหลือเกื้อกูล มีความสามัคคี และเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี
 ๖. ลุ่มลึกแหล่งเรียนรู้ใช้แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้
 ๗. ประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic assessment) โดยใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลาย เน้นการประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment) และการประเมินคุณลักษณะ (Attribute assessment)
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (๒๕๖๒ : ๓๕) ได้อธิบายหลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังนี้ ๑) สอนน้อยๆ ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าเอง ๒) ให้นำอุปกรณ์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เข้าห้องเรียนได้ ๓) ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานหรือสอนกันเอง ๔) ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อค้นหาความรู้ ๕) เรียนเป็นกลุ่มโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้และ ๖) ใช้การประเมินผลแบบสมรรถนะ (Competency Assessment) คือเน้นประเมินความสามารถด้านทักษะต่าง ๆ เช่น การค้นหา การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ ไม่เน้นท่องจำเนื้อหา

การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก

Bonwell, ๑๙๙๑: p. ๑๐๕) อธิบายไว้ว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้ หรือ Active Learning design ต้องพิจารณาว่ากิจกรรมที่ออกแบบนั้นเป็นกิจกรรมลักษณะใด โดยมีกระบวนการพิจารณา ดังนี้

๑. การกำหนดหัวข้อเรื่อง (Theme) เป็นข้อความที่เป็นประเด็นของเรื่อง que ผู้เรียนจะทำการศึกษา โดยเป็นมนทัศน์กว้างๆ ที่เอื้อต่อการใช้ความรู้ และมุมมองหลายวิชาวมกัน สื่อความหมายเป็นแนวคิดหรือความคิดรวบยอด (Concept) แก่ผู้เรียน ควรเป็นหัวข้อเรื่องที่ทันสมัย น่าสนใจ และมีความหมายสำหรับผู้เรียน ทำให้เกิดความกระหายอยากจะเรียนรู้ และพร้อมที่จะสืบสวน (Inquiry) และแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งผู้ออกแบบกิจกรรมควรพิจารณาในประเด็น ต่อไปนี้ ๑) หัวข้อเรื่อง มีความยากง่าย เหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อนจนเกินไป และที่สำคัญต้องมีความเป็นไปได้ ๒) หัวข้อเรื่องมีแหล่งความรู้ที่จะศึกษาค้นคว้า ๓) หัวข้อเรื่อง สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความพร้อมของผู้เรียน

๒. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning design) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) ความรู้ที่เกิดขึ้นเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ ดังนั้น กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องมีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน การวิเคราะห์ปัญหา และใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกันกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้นาน กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกจะสอดคล้องกับการทำงานของสมองและความจำ โดยผู้เรียนสามารถเก็บข้อมูล และจำสิ่งที่เรียนรู้โดยมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บความจำในระบบความจำระยะยาว (Long term memory) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก อาจแยกการออกแบบกิจกรรมได้ ๒ ลักษณะคือ ๑) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในหน่วยการเรียนรู้หรือแผนการจัดการเรียนรู้ ๒) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือกิจกรรมเสริมทักษะอื่น ๆ

๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) กิจกรรมการเรียนรู้เป็น กระบวนการปฏิบัติต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ วิธีการ/ กิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้อง นำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามเป้าหมาย วัตถุประสงค์ สอดคล้อง เชื่อมโยงกับมาตรฐานตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ คือกระบวนการ/วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งจะมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยกิจกรรมการเรียนรู้ มีผลต่อผู้เรียนในการกระตุ้นความสนใจ สนุกสนาน ตื่นตัวในการเรียน มีการเคลื่อนไหว เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ ปลูกฝัง ความเป็นประชาธิปไตย การใช้ทักษะชีวิต ฝึกความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลตามศักยภาพ และคุณลักษณะที่ดี นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้ยังต้องส่งเสริมทักษะกระบวนการต่างๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม การบริหารจัดการฝึก การใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ติระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน กับครู และบุคคลที่เกี่ยวข้องอื่นๆ สร้างความเข้าใจบทเรียนและส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียนในทุกๆ ด้านหลักการจัดการประสบการณ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้ ๑) เลือกกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องเชื่อมโยงกับมาตรฐานหรือตัวชี้วัด หากเป็นทักษะ ควรเป็นทักษะที่ปฏิบัติแล้วผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ตามวัตถุประสงค์ ๒) เลือกกิจกรรมที่ผู้เรียนพึงพอใจ สนุก น่าสนใจ ไม่ซ้ำซาก มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ๓) เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถ ด้านร่างกายของผู้เรียนที่จะปฏิบัติได้และ

ควรคำนึงถึงประสบการณ์เดิม เพื่อจัดกิจกรรมใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง ๔) เลือกกิจกรรมที่ส่งเสริมจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้หลายๆ ด้าน ๕) เลือกกิจกรรมให้หลากหลาย คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้มากที่สุด ๖) ใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม ๗) ใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งเสริมกระบวนการคิดและทักษะต่างๆ ๘) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและการประเมินผล มีการวัดและประเมินผลที่หลากหลายและสอดคล้องกับกิจกรรม

๔. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการในการตรวจสอบผลการดำเนินกิจกรรมว่าบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ มีส่วนใดต้องปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาต่อไป โดยประเมินทั้งกระบวนการในการจัดกิจกรรม และประเมินคุณภาพของผู้เรียนใช้การประเมินหลากหลายวิธี ให้ทุกฝ่ายได้มีโอกาสในการประเมิน เช่น ครูประเมินผู้เรียน ผู้เรียนประเมินเพื่อน ผู้เรียนประเมินตนเอง วิธีการในการประเมินควรถูกต้องเหมาะสมกับความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียนที่กำหนดไว้ในเป้าหมายของการจัดกิจกรรมนั้นๆ

การประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนรอบด้าน ผู้สอนสามารถใช้วิธีการประเมินผล ดังนี้

๑. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment) เป็นการประเมินด้วยวิธีการที่ หลากหลาย เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน จึงควรใช้การประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment) ร่วมกับการประเมินด้วยวิธีการอื่น และกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน (Rubrics) ให้สอดคล้องหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง

๒. การประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment) เป็นวิธีการประเมินงานหรือกิจกรรมที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเพื่อให้ทราบถึงผลการพัฒนาของผู้เรียน การประเมินลักษณะนี้ผู้สอนต้องเตรียมสิ่งสำคัญ ๒ ประการ คือ ภาระงาน (Tasks) หรือเกณฑ์การประเมิน กิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติ (Scoring rubrics) การประเมินการปฏิบัติจะช่วยตอบคำถามที่ทำให้เรารู้ว่า “ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้ดีเพียงใด” ดังนั้น เพื่อให้การปฏิบัติในระดับชั้นเรียน เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องทำความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้ ๑) สิ่งที่เราต้องการจะวัด (พิจารณาจากมาตรฐาน/ตัวชี้วัด หรือผลลัพธ์ที่เราต้องการ) ๒) การจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการประเมินการปฏิบัติ ๓) รูปแบบหรือวิธีการประเมินการปฏิบัติ ๔) การสร้างเครื่องมือประเมิน การปฏิบัติ ๕) การกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน (Rubrics)

๓. การประเมินโดยใช้คำถาม (Questioning) คำถามเป็นวิธีหนึ่งในการกระตุ้น/ ชี้แนะให้ผู้เรียนแสดงออกถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของตนเอง รวมถึงเป็นเครื่องมือวัดและประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ดังนั้น เทคนิคการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงเป็นเรื่องสำคัญยิ่งที่ผู้สอนต้องเรียนรู้และนำไปใช้ให้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาผู้เรียนจึงเป็นกลวิธี สำคัญที่ผู้สอนใช้ประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งเป็นเครื่องสะท้อนให้ผู้สอนสามารถช่วยเหลือผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

๔. การประเมินโดยการสนทนา (Communication) เป็นการสื่อสาร ๒ ทางอีก ประเภทหนึ่งระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน สามารถดำเนินการเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ โดยทั่วไปมักใช้อย่างไม่เป็นทางการ เพื่อติดตามตรวจสอบว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพียงใด เป็นข้อมูลสำหรับพัฒนา วิธีการนี้อาจใช้เวลา แต่มีประโยชน์ต่อการค้นหา วินิจฉัยข้อปัญหา ตลอดจนเรื่องอื่นๆ ที่อาจเป็นปัญหาอุปสรรคต่อการเรียนรู้เช่น วิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เป็นต้น

๕. การประเมินการสังเกตพฤติกรรม (Behavioral observation) เป็นการเก็บข้อมูลจาก การดูการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนโดยไม่ขัดจังหวะการทำงานหรือการคิดของผู้เรียน การสังเกต พฤติกรรมเป็นสิ่งที่ทำได้

ตลอดเวลา แต่ควรมีกระบวนการและจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการประเมิน อะไร โดยอาจใช้เครื่องมือ เช่น แบบ มาตรฐานค่า แบบตรวจสอบรายการ สมุดจดบันทึก เพื่อประเมินผู้เรียนตามตัวชี้วัด และควรสังเกตหลายครั้ง หลายสถานการณ์ และหลายช่วงเวลา เพื่อขจัดความลำเอียง

๖. การประเมินตนเองของผู้เรียน (Student self-assessment) การประเมินตนเอง นับเป็นทั้งเครื่องมือ ประเมินและเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้ เพราะทำให้ผู้เรียนได้คิดใคร่ครวญว่า ได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไร และ ผลงานที่ทำนั้นดีแล้วหรือยัง การประเมินตนเองจึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนที่สามารถเรียนรู้ ด้วยตนเอง

๗. การประเมินโดยเพื่อน (Peer assessment) เป็นเทคนิคการประเมินอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าจะนำมาใช้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เข้าถึงคุณลักษณะของงานที่มีคุณภาพ เพราะการที่ผู้เรียนจะบอกได้ว่าชิ้นงานนั้นเป็นเช่นไร ผู้เรียนต้องมีความเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนว่าเขากำลังตรวจสอบอะไรในงานของเพื่อน ฉะนั้นผู้สอนต้องอธิบายผลที่ คาดหวังให้ผู้เรียนทราบก่อนที่จะลงมือประเมิน การที่จะสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนเข้าใจการประเมินรูปแบบนี้ควรมีการฝึกผู้เรียน

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) ผู้สอนจะต้องมีการวางแผนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ เปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ลักษณะสำคัญของการ จัดการเรียนรู้ คือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ ผู้เรียนอ่าน เขียน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้ จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ความรู้เกิดจาก ประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุปบทวนของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้มีหลากหลาย เช่น การเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential learning) การ เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน (Project based learning) การเรียนรู้ที่ เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking based learning) การเรียนรู้การบริการ (Service learning) การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry based learning) การเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery based learning) ซึ่ง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก จะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงใน ยุคศตวรรษที่ ๒๑

๑๓. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การดำเนินงานการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้ดำเนินการตามกระบวนการบริหารจัดการที่ประยุกต์ขึ้น โดยใช้วงจร PDCA หรือ Deming Cycle เป็นกิจกรรม พื้นฐานในการพัฒนาประสิทธิภาพและคุณภาพของการทำงาน ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอน ๔ ขั้นตอน คือ

P = Plan คือ การวางแผนงานจากวัตถุประสงค์ และเป้าหมายที่ได้กำหนดขึ้น

D = Do คือ การปฏิบัติตามขั้นตอนในแผนงานที่ได้เขียนไว้อย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่อง

C = Check คือ การตรวจสอบผลการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนของแผนงานว่ามีปัญหาอะไร เกิดขึ้นจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไขแผนงานในขั้นตอนใด

A = Action คือ การปรับปรุงแก้ไขส่วนที่มีปัญหา หรือถ้าไม่มีปัญหาใดๆ ก็ยอมรับแนวทางการ ปฏิบัติตามแผนงานที่ได้ผลสำเร็จ เพื่อนำไปใช้ในการทำงานครั้งต่อไป

เมื่อได้วางแผนงาน (P) นำไปปฏิบัติ (D) ระหว่างการปฏิบัติก็ดำเนินการตรวจสอบ (C) เมื่อพบ ปัญหาทำการแก้ไขหรือปรับปรุง (A) การปรับปรุงก็เริ่มจากการวางแผนก่อน วนไปได้เรื่อยๆ จึงเรียกววงจร PDCA

ขั้นตอนที่ ๑ P : Plan (การวางแผน) เป็นส่วนประกอบของวงจรที่มีความสำคัญ การวางแผนเป็นจุดเริ่มต้นของงาน และเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การทำงานในส่วนอื่นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีการดำเนินการดังนี้

การออกแบบการผลิตนวัตกรรม ข้าพเจ้าได้สร้างนวัตกรรมการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างมีส่วนร่วมตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม โดยใช้กระบวนการ PLC เข้ามาช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้โดยมีกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมดังนี้

๑.๑ วิเคราะห์ปัญหาจากการจัดการเรียนการสอน ซึ่งประเด็นปัญหาเกิดจากการสังเกตของผู้สอนและหาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมจากการเก็บข้อมูลผลการเรียนและสัมภาษณ์หรือสอบถามครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในปีการศึกษาที่ผ่านมา

๑.๒ ศึกษาข้อมูลเทคนิคการจัดการชั้นเรียนรูปแบบการสอน กลวิธี การเรียนรู้ ประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการที่หลากหลาย โดยพยายามจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ๆ และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและเพลิดเพลิน การจัดการเรียนรู้แบบการเน้นย้ำซ้ำทวน โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้เกิด Long Term Memory วิธีสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและวิธีอื่นๆ เมื่อศึกษารูปแบบกลวิธีการเรียนรู้ ครูเลือกที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในการจัดกิจกรรม

๑.๓ จัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ แก่ผู้เรียน มีมุมแสดงผลงานผู้เรียนเพื่อเสริมแรงและสร้างความภาคภูมิใจในตนเองให้แก่ผู้เรียน

๑.๔ จัดหา/พัฒนาสื่อที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจ สนุกสนาน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยคำนึงถึงพื้นฐานประสบการณ์ ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนเช่น เพลง เกม เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ ๒ D : Do (การปฏิบัติ) ได้ดำเนินการตามขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

ข้าพเจ้าได้เล็งเห็นความสำคัญในการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษ โดยมีข้อสรุปในการใช้รูปแบบในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยงดังกล่าว ภายใต้ชื่อว่า การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ซึ่งมีความหมายและกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้

B : Best Practice หมายถึง วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศที่ทำให้สถานศึกษาบรรลุสู่เป้าหมายตามที่กำหนด โดยผู้สอนได้จัดตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด ๖ ชุดกิจกรรม เป็นการเรียนรู้คำศัพท์ในหมวดต่างๆ เพื่อให้ นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายๆ ได้

T : Teamwork หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยนักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างเพื่อนในกลุ่มหรือคู่ของตนเอง

S : Supervision (การควบคุมกำกับ ติดตามผล) หมายถึง การติดตามผลสัมฤทธิ์โดยใช้การตรวจสอบผลการปฏิบัติงานตามกิจกรรมโครงการที่แต่ละฝ่ายได้รับมอบหมาย ประสพผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ สรุปผล การดำเนินตามโครงการคุณธรรมแต่ละโครงการ โดยโครงการที่ประสพผลสำเร็จ ก็จะขยายผลและดำเนินการอย่างต่อเนื่องต่อไป ส่วนโครงการที่ยังไม่ประสพผลสำเร็จก็จะร่วมกันหาสาเหตุ และปรับปรุงพัฒนาต่อไป

ในงานการพัฒนาวัตกรรมการครั้งนี้ ผู้สอนได้ดำเนินงานตามแผนงานการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

การดำเนินงาน	แผนการจัดการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ
๑. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ๒. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Butcher Shop ๓. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ ๑ เรื่อง Butcher Shop ๔. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Butcher Shop	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ ๒. บัตรคำศัพท์/เกม/สื่อ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม ๔. แบบทดสอบก่อนเรียน
๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง Pet Shop ๒. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ ๒ เรื่อง Pet Shop ๓. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Pet Shop	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ ๒. บัตรคำศัพท์/เกม/สื่อ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม
๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง Fruits Shop ๒. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดกิจกรรมที่ ๓ Fruits Shop ๓. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Fruits Shop	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ ๒. บัตรคำศัพท์/เกม/สื่อ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม
๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง Grocery Shop ๒. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ ๔ เรื่อง Grocery Shop ๓. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Grocery Shop	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ ๒. บัตรคำศัพท์/เกม/สื่อ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม
๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง Clothes Shop ๒. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ ๕ เรื่อง Clothes Shop ๓. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Clothes Shop	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ ๒. บัตรคำศัพท์/เกม/สื่อ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม
๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง Toy Shop ๒. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ ๖ เรื่อง Toy Shop ๓. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Toy Shop	๑. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ ๒. บัตรคำศัพท์/เกม/สื่อ ๓. แบบสังเกตพฤติกรรม ๔. แบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนที่ ๓

C : Check (ตรวจสอบ) หมายถึง การตรวจสอบดูว่าเมื่อปฏิบัติงานตามแผน หรือการแก้ปัญหาตามแผนแล้ว ผลลัพธ์เป็นอย่างไร สภาพปัญหาได้รับการแก้ไขตรงตามเป้าหมายที่กลุ่มตั้งใจหรือไม่ ทั้งนี้มีการดำเนินการดังนี้

๑. ผู้สอนให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ช่วงคาบเรียนแรกก่อนเริ่มเรียน เพื่อติดตามผลและสรุปผลการดำเนินการตามกำหนดการที่วางไว้ เพื่อตรวจสอบพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

๒. บันทึกผลการพัฒนา ทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อทำการเปรียบเทียบ แต่หากใครยังไม่มี การพัฒนาผู้สอน ก็จะคอยนักเรียนนั้นเป็นกรณีพิเศษเพื่อหาสาเหตุ และหาแนวทางในการปรับปรุงวิธีการจัด กิจกรรม ในการทำหน้าที่สอนครั้งต่อไป

ขั้นตอนที่ ๔ A: Action (การปรับปรุงการดำเนินการให้เหมาะสม) เป็นการกระทำภายหลังจากที่กระบวนการ ๓ ขั้นตอนตามวงจรได้ดำเนินการเสร็จแล้ว ทั้งนี้มีการดำเนินการดังนี้

๑. ผู้สอนแจ้งผลการพัฒนาของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางการเรียนต่าให้นักเรียนได้ทราบ ความก้าวหน้าของตนเองเป็นระยะ

๒. หลังสิ้นปีการศึกษา ผู้สอนได้จัดทำรายงานผลการปฏิบัติงาน เพื่อรายงานผลการวิธีปฏิบัติในที่ประชุม ให้ผู้บริหารครูและบุคลากรทางการศึกษารับทราบ เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนในกลุ่มสาระเดียวกัน

๓. เผยแพร่ผลงานดังกล่าวในเพจโรงเรียน เพื่อให้ผู้สนใจได้นำไปเป็นแนวทางในการบริหาร จัดการชั้นเรียนต่อไป

๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ สูงกว่าก่อนเรียน

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีทักษะ คุณลักษณะและสมรรถนะ ตรงตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การพัฒนานวัตกรรม	-	-	-	-
๒) การนำนวัตกรรมไปใช้	-	-	-	-
๒) การจัดทำ จัดหาวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์	-	๒,๐๐๐ บาท

๑๖. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน	- การตรวจใบงานและผลงานของนักเรียน - การทดสอบ	- ใบงานและผลงานนักเรียน - แบบทดสอบ
๒. นักเรียนมีทักษะ คุณลักษณะและสมรรถนะ ตรงตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	- การสังเกต	- แบบสังเกตพฤติกรรม

ลงชื่อ.....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายเอกชัย เขียววรรณ)

ตำแหน่งครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวสุรรัตน์ติกาญณ์ อนุสนธิ์

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

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

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

ในปัจจุบันนี้สังคมไทยกำลังเดินทางเข้าสู่ยุควิกฤต กระแสโลกาภิวัตน์ที่ถาโถมเข้ามา ทำให้เยาวชนไทยหลงใหล ฟุ้งเฟ้อไปกับกระแสบริโภคนิยม ประกอบในปัจจุบันสังคมไทยกลายเป็นสังคมเดี่ยว เยาวชนขาดความรัก ความอบอุ่น เนื่องจากผู้ปกครองต้องประกอบอาชีพเพื่อหาเลี้ยงครอบครัว จึงไม่ได้เอาใจใส่อบรมสั่งสอน ดูแลบุตรหลานของตนเอง ส่งผลให้เยาวชนหันไปใช้เวลาอยู่กับเพื่อนมากกว่าครอบครัว ซึ่งอาจทำให้เกิดความเชื่อและค่านิยมที่ผิด สู้ทัศนพิงษ์ กุลบุตร (๒๕๕๐: ๔๙) กล่าวว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของเยาวชน ทุกคนต่างลงความเห็นตรงกันว่า เยาวชนไทยของเราขาดการปลูกฝังในด้านคุณธรรม และจริยธรรม อย่างยั่งยืน คือ อาจจะมีอยู่บ้างแต่เป็นแบบฉาบฉวยไม่เกิดผลที่ถาวรในขณะที่สังคมไทยต้องการเห็นภาพการพัฒนาเยาวชนไทยไปสู่การเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีสติปัญญา มีความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรม ในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ในขณะที่แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๔๕ – ๒๕๕๙)

ฉบับปรับปรุง ได้กล่าวถึงแนว พระราชดำรัสองค์สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ที่ยึดทาง สายกลางบนพื้นฐานของความ สมดุลพอดี รู้จักประมาณ อย่างมีเหตุผล มีความรอบรู้เท่าทันโลก เป็นแนวทางใน การดำเนินชีวิตเพื่อมุ่งให้เกิด “การพัฒนาที่ยั่งยืนและ ความอยู่ดีมีสุขของคนไทย” ยึด “คน” เป็นศูนย์กลาง การพัฒนา เพื่อให้คนไทยมี ความสุข พึ่งตนเองและก้าว ทันโลก โดยยังรักษาเอกลักษณ์ความเป็นไทยไว้ สามารถเลือกใช้ความรู้และเทคโนโลยี ได้อย่างคุ้มค่า เหมาะสม มีภูมิคุ้มกันที่ดีมีความยืดหยุ่นพร้อมรับการ เปลี่ยนแปลง ควบคู่ไปกับการมีคุณธรรมและ พฤติกรรม ความซื่อสัตย์สุจริต ดังที่วัตถุประสงค์ข้อหนึ่งของแผนการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดว่าจะต้องพัฒนาคน อย่างรอบด้านและสมดุล โดยมีแนวนโยบายข้อที่สามว่า ปกป้องและเสริมสร้าง ศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้ง ด้านจิตใจและพฤติกรรมที่แสดงออก เช่น มีวินัย ประหยัด มีความเอื้อเฟื้อ เกื้อกูล มีเหตุผล รู้หน้าที่ ซื่อสัตย์ พากเพียร ขยัน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน รักประเทศชาติ มีจิตใจเป็นประชาธิปไตย เคารพ ความคิดเห็นและสิทธิ ของผู้อื่น มีความเสียสละ รักษาสิ่งแวดล้อม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติสุข

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พ.ศ.๒๕๕๑ และปรับปรุง ๒๕๖๐ และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ ความมุ่งหมายและหลักการ การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มี จริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จากการจัดการเรียนรู้สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้หนึ่งในสถานศึกษาต้องใช้เป็น สาระหลัก ให้นักเรียนต้องเรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว กำหนดให้ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีสาระย่อยอีก ๕ สาระ ได้แก่ สาระที่ ๑ พระพุทธศาสนา สาระที่ ๒ หน้าที่พลเมือง สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์ สาระที่ ๔ ประวัติศาสตร์และสาระที่ ๕ ภูมิศาสตร์ จากข้อมูลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนไม่ชอบวิชานี้เนื่องจากเป็นวิชาที่มีเนื้อหาสาระค่อนข้างมาก เนื้อหาการสอนเป็นรูปแบบการ บรรยาย ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ให้ความสนใจในการเรียน อีกทั้งการรับรู้และการเข้าใจในเนื้อหาวิชา นักเรียนแต่ละคนมีความรวดเร็วไม่เท่ากัน ดังนั้นการจัดเตรียมนวัตกรรมรวมไปถึงการเลือกวิธีการการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน

จากปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงมีความสนใจว่าแนวทางหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนมีความสนใจในรายวิชานี้มาก ขึ้นและประสบความสำเร็จวิธีหนึ่งคือการแก้ปัญหาโดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการ เนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สาระภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เข้ามาช่วยในการจัดการเรียน การสอนทำให้นักเรียนได้รับข้อมูลหลากหลายและเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในรายวิชาสังคมมากขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบกระบวนการคิดและแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

๓. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๗ คน

๙. กรอบแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ กรอบแนวคิด



๙.๒ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

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

๑. รูปแบบการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method)

เป็นการสอนโดยที่นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง การอภิปรายกระทำระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงานวิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พูดเป็น และทำงานร่วมกันแบบประชาธิปไตย เป็นการฝึกทักษะในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันโดยการพูด และการแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ในการออกแบบและแก้ไขปัญหา

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

อรุณกมล อินทร์จันทร์ (๒๐๑๔) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนแบบอภิปรายไว้ดังนี้ คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้นักเรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนหรือกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาาร่วมกัน

คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ได้กล่าวถึงวิธีการสอนแบบอภิปรายไว้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้แบบอภิปราย เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ประสานงาน แทนที่ผู้สอนจะเป็นฝ่ายตั้งปัญหาคอยถามนักเรียน ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามบ้างและให้นักเรียนมีส่วนช่วยตอบด้วย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบการอภิปราย (Discussion Method)

๑. ขั้นตอนการอภิปราย กำหนดหัวข้อหรือปัญหา และวัตถุประสงค์ รูปแบบอภิปราย สื่อการเรียนที่จำเป็น

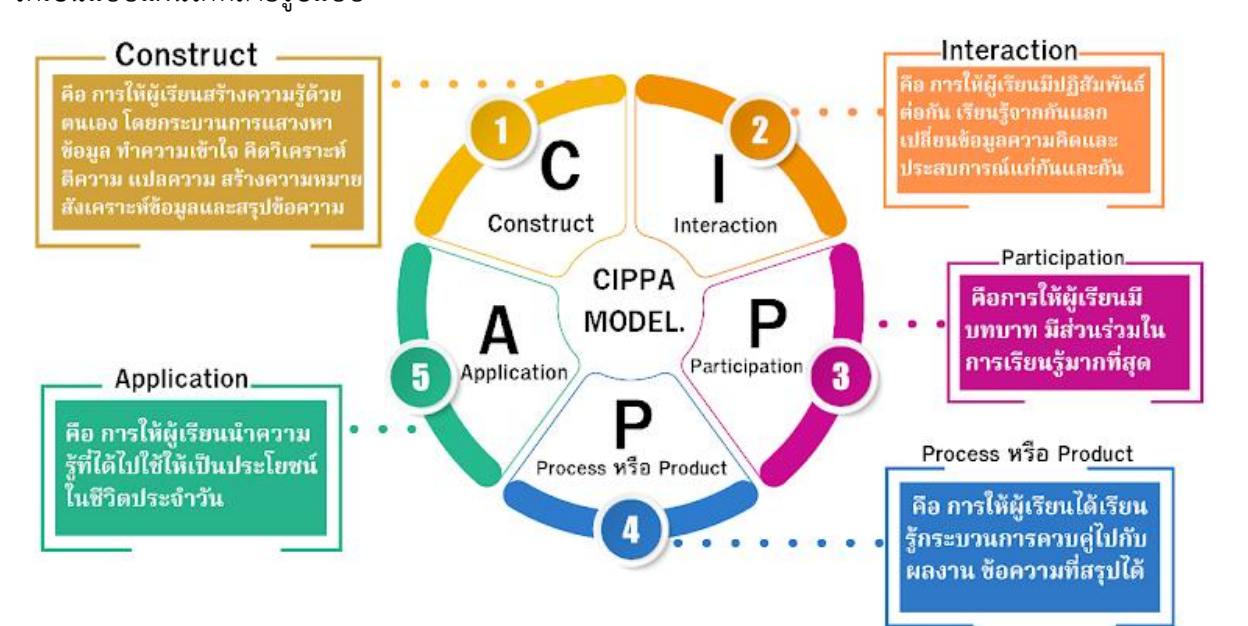
๒. ขั้นบรรยาย ดำเนินการอภิปราย

๓. ขั้นสรุป สรุปผลการอภิปราย ผู้แทนกลุ่มสรุปผลการอภิปรายแล้วนำเสนอ

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายจึงเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาาร่วมกัน

๒. รูปแบบการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL)

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



C หมายถึง Construct คือการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยกระบวนการแสวงหาข้อมูล ทำความเข้าใจ คิดวิเคราะห์ ตีความ แปลความ สร้างความหมาย สังเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อความ

I หมายถึง Interaction คือ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เรียนรู้จากกันแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดและประสบการณ์แก่กันและกัน

P หมายถึง Participation คือการให้ผู้เรียนมีบทบาท มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุด

P หมายถึง Process หรือ Product คือการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับผลงาน 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 เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหาก็คได้

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 เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติ และมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ ๗ การประยุกต์ใช้ความรู้ จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบโมชิปปา สรุปได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในตัวหลักการคือการช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และได้เรียนรู้จากกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่างๆ ร่วมกับการผลิตผลงานซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายและสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ให้นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตามแนวคิด Constructivism

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) โดยใช้ภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สองเป็นเครื่องมือสื่อสารในการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาและภาษา กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ กระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียน ที่ใช้แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา ผู้สอนจะมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ของนักเรียนทั้งด้านเนื้อหาวิชาและด้านภาษาในเวลาเดียวกัน

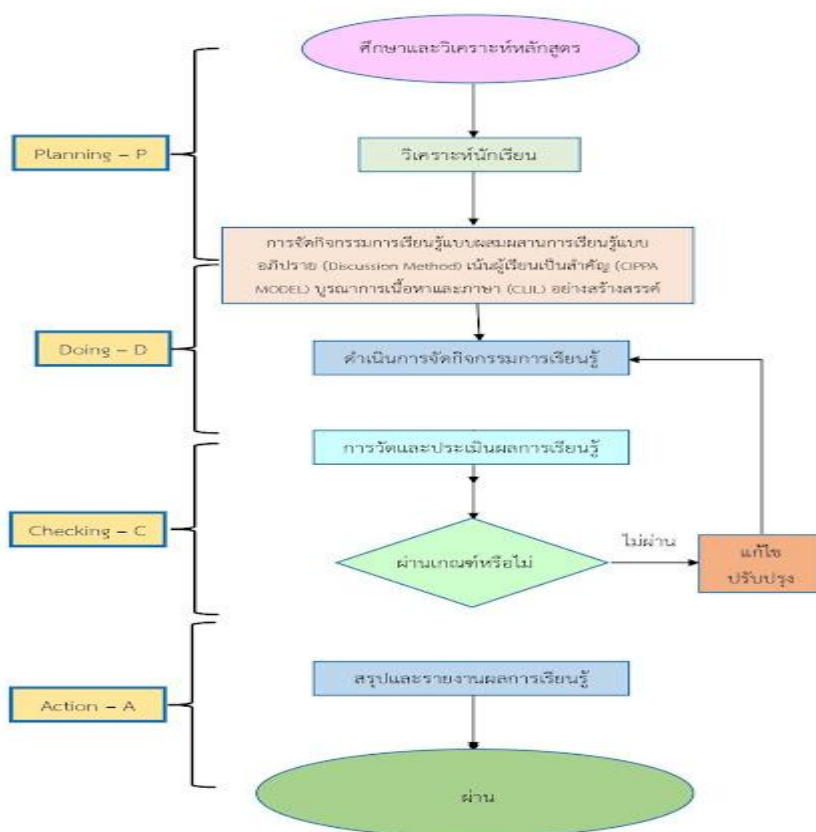
แกรดดอล (Graddol, ๒๐๐๖) กล่าวว่า แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา คือ วิธีการสอนสำหรับการศึกษาแบบสองภาษาที่เนื้อหาวิชา เช่น วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และภาษาต่างประเทศ เช่น

ภาษาอังกฤษ เป็นเนื้อหาหลักที่นำมาสอนในบทเรียนเดียวกัน แนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษามีความแตกต่างจากการสอน โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการสอนทั่วไปตรงที่ผู้สอนไม่คาดหวังให้ นักเรียนมีความสามารถทางภาษาในการจัดการกับการเรียนเนื้อหาวิชาก่อนที่จะเริ่มเรียน นั่นคือนักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาต่าง ๆ ผ่านการใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศและในขณะเดียวกันนักเรียนก็ได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศไปพร้อมกับการเรียนเนื้อหาโดยมีผู้สอนคอยให้ความรู้ด้านภาษาที่จำเป็นและสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน

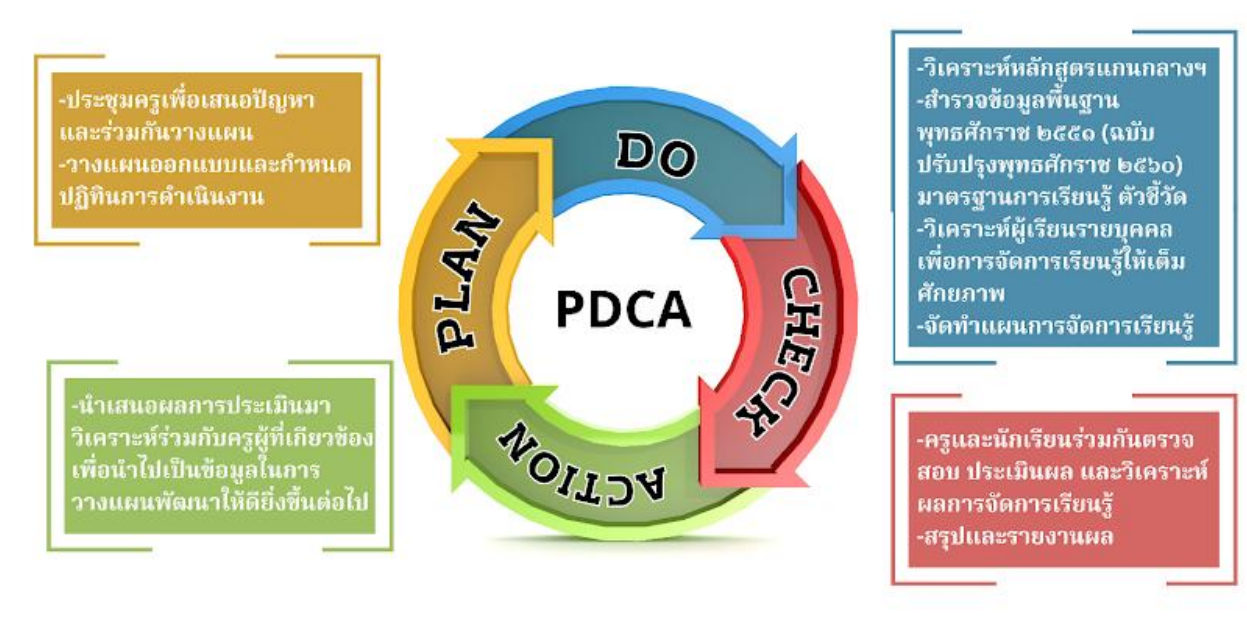
จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่าแนวการสอนแบบบูรณาการเนื้อหาและภาษาไม่ใช่วิธีการสอนภาษาหรือวิธีการสอนเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียวใดอย่างหนึ่ง แต่เป็นวิธีการสอนแนวใหม่ที่ผสมผสานทั้งการสอนภาษาและการสอนเนื้อหาเข้าด้วยกัน

๑๐. ขั้นตอน วิธีการพัฒนานวัตกรรม

ขั้นตอน วิธีการพัฒนานวัตกรรม



๑๐.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม (ด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Assessment for Learning) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑) ขั้นตอนการดำเนินงาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สารະภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการดำเนินงานวงจรบริหารที่มีคุณภาพ PDCA ดังนี้



๑. **ขั้นวางแผน (Plan)** เป็นขั้นตอนในการวางแผนที่จะพัฒนาวัตรกรรม “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สาระภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” มีขั้นตอน ดังนี้

๑.๑ ผลคะแนนการทดสอบในการออกแบบและแก้ไขปัญหาที่ครูสมมติฐานขึ้นของนักเรียนใน เดือน พฤษภาคม-มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๑.๒ ผลแบบประเมินความพึงพอใจต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑

๑.๓ ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษามาตรฐานการศึกษาและตัวชี้วัด แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ๑.๔ ออกแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑๐.๑.๑ ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ศึกษาหลักสูตร คำอธิบาย รายวิชา และขอบข่ายเนื้อหาวิชาหลักสูตรสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๒. **ขั้นดำเนินการตามแผน (DO)** เป็นขั้นตอนที่ศึกษานักเรียนรายบุคคล ค้นพบปัญหาของนักเรียน และ แนวทางการแก้ไขปัญหา โดยแบ่งได้ ๔ ขั้นตอนดังนี้

๒.๑ การคัดกรอง เป็นการคัดกรองด้วยวิธีการทดสอบในขั้นตอนการสอนและการตรวจใบงานแบบฝึกหัด โดยใช้แบบฝึกหัดที่ครูสร้างขึ้น เป็นเครื่องมือการประเมิน ถ้าผลการทดสอบมีคะแนนต่ำกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ ถือว่าไม่ผ่านเกณฑ์

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

ขั้นนำ ๑. กำหนดปัญหาที่กระตุ้นความสนใจ ผู้สอนกำหนดปัญหาหรือสร้างสถานการณ์ต่างๆ เพื่อกระตุ้น นักเรียน โดยอาจเป็นการแนะนำแนวทาง ยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือถามคำถามที่ให้เกิดต่อเพื่อให้นักเรียนเกิด ความสนใจและมองเห็นปัญหา

ขั้นสอน ๒. ทำความเข้าใจปัญหาโดยครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมพร้อมสอดแทรกคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเข้าไป ด้วย ผู้สอนจะกระตุ้นนักเรียนด้วยคำถามหรือการเสริมแรง และสอนอธิบายเพิ่มเติมพร้อมสอดแทรกคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่นักเรียนควรรู้ในหน่วยเรียนนั้นๆ เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจกับปัญหาที่อยากรู้ โดยเน้นให้เกิด การระดมสมองเพื่อหาแนวทางและวิธีการในการหาคำตอบ

๓. แบ่งกลุ่มให้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าหัวข้อที่ได้รับโดยใช้สื่อการเรียนรู้ นักเรียนจะต้องแบ่งกลุ่ม ให้ ดำเนินการศึกษาค้นคว้าและออกแบบแนวการนำเสนอตามงานที่ครูมอบหมาย โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่ครูมอบให้ และแสวงหาความรู้เพื่อเติมผ่านการสังเกตและวิเคราะห์ข้อมูล โดยดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบร่วมกัน โดยมีการกำหนดกติกา วางเป้าหมาย และดำเนินกิจกรรมตามระยะเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป ๔. ให้นักเรียนได้สังเคราะห์ความรู้ออกมาเป็นชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ โดยมีครูผู้สอนให้ คำแนะนำเพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนแต่ละคนสังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า โดยมีการนำเสนอกันภายในกลุ่ม หรือกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อหาข้อสรุป ทบทวนและตรวจสอบความถูกต้อง

๕. สรุป/นำเสนอและประเมินผลงานของนักเรียน ผู้สอนทำการประเมินตามเกณฑ์ประเมินที่ตั้งไว้พร้อม บอจุดที่ควร พัฒนาและกล่าวชื่นชมในผลงานเพื่อเป็นการสร้างเสริมกำลังใจให้นักเรียน

๓. สรุปผลและติดตามการดำเนินกิจกรรม (Check) เป็นขั้นตอนในการสรุปผลการแก้ไขปัญหา การ ออกแบบและแก้ไขปัญหาสถานการณ์ที่ครูกำหนดขึ้นผ่านชุดกิจกรรม

๔. ขั้นตอนการดำเนินงานให้เหมาะสม (Action) ดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและปรับปรุง สมรรถนะ ของกระบวนการเมื่อพบข้อบกพร่อง โดยคุณครูมีการสอดแทรกกิจกรรมต่าง ๆ ให้น่าสนใจ เช่น เกม การสร้างสื่อ การสอนที่หลากหลาย จัดทำแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมตามระดับความรู้และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อ การเรียนรู้

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย(Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สาระ ภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีดังนี้

๑. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
 - หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งต่างๆ รอบตัว
 - แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว
 - หน่วยที่ ๒ เรื่อง ความสัมพันธ์ของตำแหน่ง ระยะ และทิศ
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ เรื่อง ตำแหน่งและระยะ
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา

เนื้อหา	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (ชั่วโมง)
แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว	๑. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ๒. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว ๓. นำเสนอเกมและให้นักเรียนปฏิบัติ ๔. นักเรียนทำใบงานชุดที่ ๑ เรื่อง การจำแนกสิ่งต่างๆ รอบตัว ๕. สรุปเนื้อหา	๒
แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ตำแหน่งและระยะ	๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง ตำแหน่งและระยะ ๒. กำหนดปัญหาและให้นักเรียนปฏิบัติ ๓. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ ๒ เรื่อง ตำแหน่งต่างๆ ในห้องเรียน ๔. สรุปเนื้อหา	๒
แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา	๑. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่อง ทิศของสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา ๒. นำเสนอเกมและให้นักเรียนปฏิบัติ ๓. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดกิจกรรมที่ ๓ ความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่ง ระยะ และทิศของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ๔. สรุปเนื้อหา	๒
รวม		๖

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์ สาระภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสูงขึ้น
๓. นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ร้อยละ ๑๐๐

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการ จัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการจัดการเรียนรู้	-	๒,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้ แบบอภิปราย (Discussion Method) เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ (CIPPA MODEL) บูรณาการ เนื้อหาและภาษา (CLIL) อย่างสร้างสรรค์	ประเมินนวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้	แบบประเมินนวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้
๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	- ทำกิจกรรมจากใบงาน และผลงานของนักเรียน - การทดสอบ	- ใบงานและผลงานนักเรียน - แบบทดสอบ
นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ทั้ง ด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- การสังเกต - ทำกิจกรรมจากใบงาน และผลงานของนักเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ใบงานและผลงาน นักเรียน

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุรัตน์ติกานันท์ อนุสนธิ์)

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายบุญส่ง เทพารักษ์

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ ไว้แล้ว
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่ง
เรียนรู้ต่าง ๆ

๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดการ
กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริง
กรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาของนักเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมด้านการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพศักยภาพ
โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน เพื่อ
ส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้เล่น ฝึกให้มีระเบียบวินัย มีเหตุมีผล รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ผิดชอบในหน้าที่ เพื่อพัฒนา
ทักษะการคิด การแก้ปัญหาและเพิ่มศักยภาพในการออกกำลังกาย

นอกจากนี้ยังมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์และขยายผลนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬา
วอลเลย์บอลของนักเรียน ไปสู่สถานศึกษาอื่นที่มาศึกษาดูงาน ตลอดจนเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันวอลเลย์บอล
รางวัลชนะเลิศ สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน ชุมชน องค์กรบริหารส่วนตำบลหนองเหล่าและพื้นที่การศึกษา
อุบลราชธานี เขต ๑ จนเป็นที่ประจักษ์และภาคภูมิใจของครู นักเรียน ผู้ปกครองอีกด้วย

กีฬาบอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในชุมชนบ้านทุ่งใต้ โดยเฉพาะนักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ซึ่งชอบการเล่นกีฬาบอลเลย์บอลมากอีกทั้งนักเรียนยังมีความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาบอลเลย์บอลทีมชาติไทย ผู้ปกครอง ชุมชน ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนเป็นนักกีฬาบอลเลย์บอลของโรงเรียน จะเห็นได้ว่าการเล่นบอลเลย์บอลจะส่งเสริมพัฒนาการในหลาย ๆ ด้าน รวมไปถึงพัฒนาการทางอารมณ์ โดยมีองค์ประกอบ คือ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ตนเอง รู้จักตนเองและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เนื่องจากกีฬาบอลเลย์บอลเป็นกีฬาประเภททีมจึงช่วยส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในทีมของตนเอง มีการแบ่งหน้าที่ในการรับผิดชอบ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานเป็นทีม เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เกิดเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างความสุขให้กับนักเรียน ส่งเสริมการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนอีกด้วย

การสร้างทีมให้ประสบความสำเร็จนั้นมีปัจจัยที่สำคัญหลายอย่าง ครูผู้ฝึกสอนกีฬาจะต้องเป็นผู้ทำให้นักกีฬาแต่ละคนเกิดความรู้ พัฒนาทักษะในการเล่น มีความเฉลียวฉลาดในการใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ในขณะทำการแข่งขัน ซึ่งการสร้างนักกีฬาบอลเลย์บอลให้มีความสามารถเป็นเรื่องยากต้องใช้เวลาพอสมควร ครูผู้ฝึกสอนต้องอดทน เสียสละ ดูแลฝึกหัดผู้เรียน ให้เรียนรู้การเล่นบอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้อง

ครูผู้ฝึกสอน จึงได้พัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาบอลเลย์บอลของนักเรียน เพื่อฝึกทักษะการเล่นบอลเลย์บอล ด้านต่าง ๆ ให้กับนักเรียน ส่งผลให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันอย่างต่อเนื่องสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ชุมชน อย่างภาคภูมิใจ

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาบอลเลย์บอลของนักเรียน
๒. เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้เล่น ฝึกให้มีระเบียบวินัย มีเหตุมีผลรู้จักการเป็นผู้นำผู้ตามและมีความรับผิดชอบในหน้าที่
๓. เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหาและเพิ่มศักยภาพในการออกกำลังกาย

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๕ คน

๙. กรอบแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

๑. **การเสิร์ฟ** เป็นการรุกวิธีหนึ่งการแข่งขันจะเริ่มจากการเสิร์ฟเสมอ ลูกเสิร์ฟที่มีพลังและมีประสิทธิภาพสามารถข่มคู่แข่งและเชิงความเป็นผู้คุมเกมการเล่นได้ด้วย จุดประสงค์ของการเสิร์ฟอยู่ที่การทำคะแนนโดยตรง ทำลายยุทธวิธีการรุกของฝ่ายตรงข้ามลดภาระการตั้งรับของฝ่ายตน สร้างโอกาสที่ได้เปรียบในการตอบโต้ลูกเสิร์ฟที่ดีที่สุดสามารถทำความหนักใจให้ฝ่ายตรงข้าม นักเรียนจึงควรหาความชำนาญ โดยการฝึกหัดเสิร์ฟด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งที่เหมาะสมและดีที่สุด หรือตามความถนัดของนักเรียนแต่ละคน

๒. **การอันเตอร์บอล** บอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่ใช้แขนและมือในการเล่นลูกบอล ทั้งในการรับและการรุก การเป็นฝ่ายรับนั้น ผู้เล่นต้องรับลูกให้ได้ก่อนจึงจะสามารถเล่นเป็นฝ่ายรุกได้ โดยการรับด้วยสองมือล่าง ดังนั้นลูกสองมือล่าง จึงเป็นทักษะแรกในการเล่น และเป็นทักษะที่สำคัญในการเล่นบอลเลย์บอล

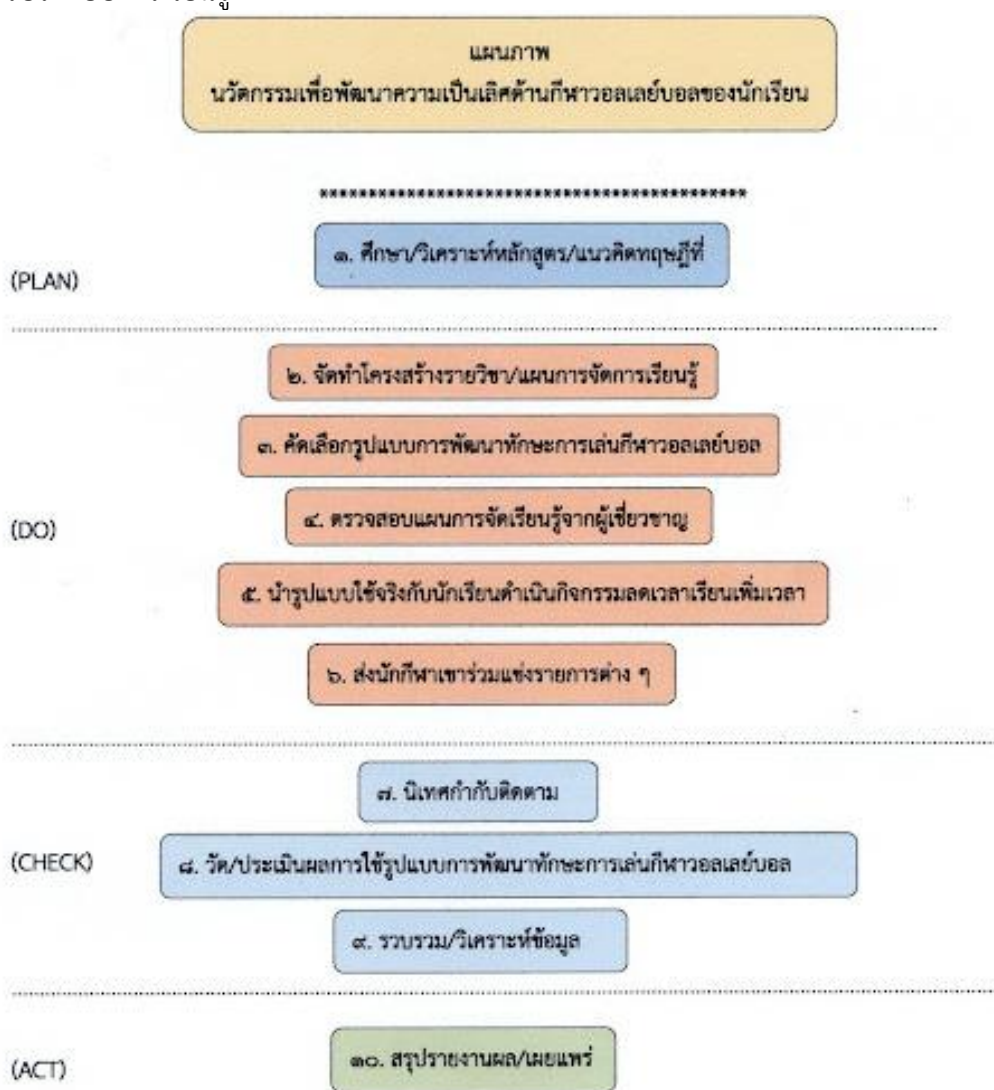
๓. **การเซตบอล** การจะทำเกมรุกนั้นนอกจากการรับลูกแรกได้ดีแล้ว ในจังหวะที่ ๒ คือ การเซต หรือตั้งลูกก็ต้องดีด้วย เพราะจะทำให้การเล่นลูกในจังหวะที่ ๓ คือ การตบหน้าเน็ตทำได้ดี และทำให้การรุกมีประสิทธิภาพมากและทำให้สามารถได้เปรียบในการเล่นกีฬาบอลเลย์บอลได้

๔. การกระโดดตบ การตบลูกวอลเลย์บอลเป็นวิธีการรุนแรงของฝ่ายที่ครอบครองลูกบอล ลูกตบที่ประสบความสำเร็จต้องมาจากลูกจังหวะแรกและจังหวะที่สองที่สัมพันธ์กัน อนุภาพของลูกตบยังขึ้นอยู่กับความแรงของลูกตบ รวมทั้งความเร็วและท่าทางที่ใช้ตบลูกของผู้เล่น

๕. การบล็อกบอล การเล่นเกมวอลเลย์บอลมีอีกหนึ่งทักษะที่สำคัญมาก ๆ คือ การสกัดกั้นหรือที่เรียกกันอีกอย่างว่า การบล็อก เป็นวิธีการป้องกันการรุกที่ถือว่าดีและมีประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งอาจจะทำคนเดียวหรือว่าเป็นกลุ่มก็ได้ การบล็อกที่ดีเปรียบเสมือนการรุกรกลับอย่างรวดเร็วนั่นเอง

๑๐. ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ ซึ่งขั้นตอนในการดำเนินการใช้รูปแบบตามระบบวงจร ควบคุมคุณภาพ (Deming Cycle: PDCA) มาปรับใช้ในการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนรู้



ขั้นตอนการดำเนินงานพัฒนา

การนำนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนสู่การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลา รู้ ๔H (Health) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นวางแผน (Plan)

๑. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอลเพื่อวางแผนการจัดการ เรียนรู้ ควบคู่กับการวัดและประเมินผล เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ โดยวิเคราะห์รูปแบบที่เหมาะสมกับการพัฒนา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. นำรูปแบบการนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน ที่ผู้ศึกษาได้สร้าง ขึ้นมาประยุกต์ใช้กับนักเรียนเพื่อดูความเป็นไปได้และเหมาะสม ดังนี้

๒.๑ ขั้นที่ ๑ การเสิร์ฟมือบน มือล่าง

๒.๒ ขั้นที่ ๒ การอันเดอร์บอล

๒.๓ ขั้นที่ ๓ การเซตบอล

๒.๔ ขั้นที่ ๔ การกระโดดตบ การบล็อกบอล

๓. กำหนดเนื้อหา ตัวชี้วัดและเวลาในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการ เรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอลของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นการดำเนินงาน (Do and Check)

๑. ดำเนินการจัดทำทักษะนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เสนอต่อผู้อำนวยการสถานศึกษา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมสอดคล้องในแต่ละ ด้าน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

๒. สสำรวจความสนใจของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ให้เลือกเรียนตามความถนัดและความ สนใจของผู้เรียน

๓. ครูจัดกิจกรรมทักษะนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนมาใช้กับ ผู้เรียน

๓.๑ ขั้นที่ ๑ การเสิร์ฟมือบน มือล่าง

๓.๒ ขั้นที่ ๒ การอันเดอร์บอล

๓.๓ ขั้นที่ ๓ การเซตบอล

๓.๔ ขั้นที่ ๔ การกระโดดตบ การบล็อกบอล

๔. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ โดยศึกษาความพึง พึงใจ ๔ ด้าน คือ ด้านครูผู้สอน กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผล

ขั้นตอนที่ ๓ ขั้นทดลองใช้และประสิทธิภาพ (Do and Check)

๑. นำนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน ขั้นตอนที่ ๔ ขึ้นนำไปใช้จริง และวิเคราะห์ (Do and Check) ๑ ดำเนินการฝึกซ้อมนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอล ของนักเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ จำนวน ๒๕ คน

๒. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในช่วงโมฆเวลาเรียนเพิ่มเวลา รู้ โดยใช้เวลานวัตกรรมเพื่อ พัฒนาความเป็นเลิศ ด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน จำนวน ๔๐ สัปดาห์

๓. ส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันรายการต่าง ๆ ทั้งระดับโรงเรียน ระดับเครือข่าย ระดับอำเภอและ ระดับเขต พื้นที่การศึกษา โครงการวิทยุการบินฯ มินิวอลเลย์บอลถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา ฯ สยามบรม ราชกุมารี ประจำปี ๒๕๖๗

๔. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบก่อนฝึกและหลังฝึกนวัตกรรมการเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศ ด้านกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน
๕. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้แบบประเมินขั้นตอนที่ ๕ ขึ้นสรุปและรายงานผล (Action)
๖. นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลมาสรุป จัดทำรายงานเป็นรูปเล่มและเผยแพร่ผลงาน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการ

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง
การเสิร์ฟ	๓
การอันเดอร์บอล	๓
การเซตบอล	๓
การกระโดดตบ	๓
การบล็อกบอล	๓
รวม	๑๕

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีทักษะด้านกีฬาวอลเลย์บอลที่สูงขึ้น นำไปสู่การพัฒนาเพื่อความเป็นเลิศต่อไป
๒. นักเรียนมีบุคลิกที่ดี มีระเบียบวินัย เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความรับผิดชอบมากขึ้น
๓. ผู้เรียนมีสมรรถนะทางกายที่ดี มีการพัฒนาทักษะการคิดการแก้ปัญหา นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะ ปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์ จากสถานการณ์ ประกอบการจริง				
๒) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน				
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการ จัดการเรียนรู้	-	๗,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

เป้าหมาย	หัวข้อการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	วิธีการวัดผล	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้ความเข้าใจ (K)	นักเรียนสามารถอธิบายความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอลได้ถูกต้อง	แบบสอบถาม	ประเมินจากแบบสอบถาม	ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ระดับคุณภาพดีขึ้นไป
เจตคติ (A)	๑. นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน ๒. นักเรียนสนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนการสอน	แบบประเมินเจตคติ	สังเกตจากการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ระดับคุณภาพผ่านขึ้นไป
ทักษะ/กระบวนการ (P)	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามทักษะต่างๆตามตารางคะแนน	แบบทดสอบ	การปฏิบัติ	ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ระดับคุณภาพผ่านขึ้นไป

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายบุญส่ง เทพารักษ์)

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวจิราภรณ์ ต้นสิงห์

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง ระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรม MO-RE-YO

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ ไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๑. นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๒. นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๓. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๔. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

๕. นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๖. นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๗. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๘. นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สำคัญที่สุดสำหรับพัฒนาการของชีวิตมนุษย์ สิ่งที่ได้เด็กได้รับประสบการณ์ และการเรียนรู้ในช่วง ๖ ปีแรกของชีวิตจะมีผลต่อการวางรากฐานที่สำคัญต่อบุคลิกภาพที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาช่วงอายุระหว่าง ๐-๖ ปี ถือว่าเป็นช่วงโอกาสทองของการเรียนรู้ในวันนี้สมองเติบโตอย่างรวดเร็ว ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาและได้รับการกระตุ้นด้วยวิธีการที่ถูกต้อง จะช่วยสร้างเสริมให้มีความพร้อมสมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. ๒๕๕๕:๙๔๓:๑๖) การศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๖๐: ๓) ทั้งนี้การวางรากฐานของพัฒนาการทุกด้านควรเริ่มตั้งแต่ระดับปฐมวัย เพราะการปูพื้นฐานให้เด็กมีความพร้อมนั้นขึ้นอยู่กับฝึกรูปแบบเลี้ยงดูเด็กตั้งแต่วัยเยาว์วัย การจัดการศึกษาและการพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงควรมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กระดับปฐมวัยทุกคนเจริญเติบโตและเรียนรู้อย่างมีความสุข เปิดโอกาสให้เด็กได้สัมผัสและคุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง โดยเด็กวัยนี้มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่เริ่มจากการรับรู้ การเข้าใจเฉพาะสิ่งที่เห็นและจับต้องได้ ดังนั้นการจัดการศึกษาให้แก่เด็กปฐมวัยหากได้รับการส่งเสริมและช่วยเหลืออย่างถูกวิธีเป็นไปตามขั้นตอนของพัฒนาการของเด็ก และคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละบุคคล จะทำให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมและศักยภาพที่จะพัฒนาต่อไปอย่างสูงสุด

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นการจัดกิจกรรมที่ผสมผสานหรือบูรณาการในทุกกิจกรรมเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กได้รับประสบการณ์ตรง คุณครูมีการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกันทำให้เด็กได้รับการเรียนรู้ ได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน ได้รับรู้และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีความสุขสนุกสนาน ทำให้เด็กค่อยๆ ซึมซับความรู้เกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และกล้าแสดงออกในด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เกิดความรู้สึกรักและมีความอนุรักษในการรักษาธรรมชาติ มีความภาคภูมิใจรักในบ้านเกิดของตนเอง

กิจกรรมตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นกิจกรรมที่เด็กปฐมวัยสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันและคุ้นเคยเป็นอย่างดี ประกอบกับการที่คุณครูได้จัดสภาพแวดล้อมกระตุ้น และชี้แนะเด็กปฐมวัยอย่างต่อเนื่อง เมื่อเด็กทำกิจกรรมทุกครั้งจึงส่งผลให้เด็กได้เผชิญกับปัญหาและได้ฝึกประสบการณ์การแก้ปัญหาโดยเด็กมีการปฏิสัมพันธ์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมในชีวิตประจำวัน การเปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยได้ลงมือกระทำและคิดด้วยตัวเอง คุณครูเป็นเพียงผู้สนับสนุนให้เด็กควบคุมตนเองในการแก้ปัญหาในแต่ละกิจกรรมโดยการทำซ้ำๆ ตามความพอใจจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น การที่เด็กได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำบ่อยๆ ก็ย่อมจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง ให้เด็กได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติหรือทำแบบฝึกหัดบ่อย ๆ จนทำได้อย่างคล่องแคล่วและมีแรงจูงใจ มีความสนใจเข้าถึงเป้าหมายและคุณค่าของสิ่งที่ทำทั้งนี้ เพราะเด็กปฐมวัยต้องการได้รับการฝึกฝนให้เกิดทักษะซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเรียนรู้และการตอบสนองที่ถูกต้องย่อมนำมาซึ่งความสมบูรณ์แห่งการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ที่ดีที่สุด คือการให้เด็กได้ลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง

จากเหตุผลดังที่ได้กล่าวมา คุณครูจึงมีความต้องการที่จะพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียงระดับปฐมวัย ซึ่งถือเป็นเรื่องที่เป็นนามธรรมยากต่อความเข้าใจของเด็กปฐมวัยคุณครูจึงออกแบบกิจกรรม MO-RE-YO ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้เด็กเกิดความเข้าใจหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีการพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันในด้านการแต่งกาย การรับประทานอาหาร การเก็บของเล่นของใช้เข้าที่ รวมถึงการรู้จักประหยัดอดออม และการรู้จักเลือกอย่างมีเหตุผลด้วยตนเอง ทำให้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงกลายเป็นรูปธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้เด็กเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียงระดับปฐมวัย โดยการนำหลักความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกัน มาใช้เป็นหลักปฏิบัติจริงในการจัดกิจกรรมและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรม MO-RE-YO

๗.๒ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรม MO-RE-YO

๗.๓. เพื่อสอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษา และชุมชน ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑ - ๒ ของโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ ปีการศึกษา ๒๕๖๓

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ความหมายของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สามารถสรุปได้ ดังนี้
 ทิศนา แคมมณี(๒๕๕๑, ๒๒๑-๒๒๒) กล่าวว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้ หมายถึง สภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญซึ่งได้รับการจัดไว้อย่างเป็นระเบียบ ตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการแนวคิดหรือความเชื่อต่างๆ โดยประกอบด้วย กระบวนการหรือขั้นตอนสำคัญในการเรียนการสอน รวมทั้ง วิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆ ที่ สามารถช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามทฤษฎี หลักการหรือแนวคิดที่ยึดถือซึ่งได้รับ การพิสูจน์ทดสอบ หรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้ บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้นๆ

ดุกส์ (Duke, ๑๙๙๐, ๙๖) ได้กล่าวว่า รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นแนวคิดในด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งได้มาจากทฤษฎีทางการศึกษาที่ยึดเป็นแบบแผน มีการกำหนดข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับในสิ่งที่นักเรียนควรเรียน และวิธีการเรียนรู้ จากรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ นอกจากนี้ควรจะมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเพื่อให้ทราบถึง ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้ นอกจากนี้รูปแบบการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้จะเน้นภาระการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครูผู้สอนและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการฝึกอบรมครูผู้สอนให้สามารถใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้อันหนึ่งรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แต่ละรูปแบบจะมีจุดอ่อนและจุดแข็งที่แตกต่างกันออกไป และไม่มีรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใดที่ดีที่สุด

ความสำคัญของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ความสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยว่ามีความสำคัญ เป็นอย่างมากเนื่องจากช่วงปฐมวัยนั้นเป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มต้นพัฒนาการทั้ง ๔ ได้แก่ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งเป็นวัยที่รับรู้และซึมซับประสบการณ์ ที่จะก่อให้เกิดความรู้ ความจำที่แปรเป็นจิตใต้สำนึกของเด็กในการเจริญเติบโตซึ่งนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญของ รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้แตกต่างกัน ดังนี้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (๒๕๕๑, ๑๙๖) กล่าวว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีความสำคัญประกอบด้วยแนวคิดหลักที่เป็นแนวคิดพื้นฐาน หลักการสอน วิธีการจัดการเรียน การสอน การประเมินผล การจัดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ บทบาทของครูและการมีส่วนร่วมของ ผู้ปกครอง ดังนั้นรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่นำไปสู่ การบูรณาการวิธีการสอน ซึ่งการเรียนการสอนเป็นประสบการณ์เสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างมี คุณภาพ เปลี่ยนพฤติกรรมอย่างมีเป้าหมาย คนอาจเรียนรู้ได้เองตามธรรมชาติแต่การเรียนรู้จะมี คุณภาพมากขึ้น ถ้าเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและผู้ใหญ่ ครูคือบุคคลที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ถ้าหากว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้สอดคล้องกับภาวะของเด็ก โอกาสที่เด็กจะเรียนรู้ได้ดีจะมีมากขึ้น ดังนั้นครูต้องเลือกใช้และสามารถประยุกต์ใช้ให้ เหมาะสมกับสภาพและบริบทของผู้เรียนและชั้นเรียน

สุรางค์ ไค้ วตระกุล (๒๕๕๖, ๒๒) ได้ กล่าวถึงความสำคัญของรูปแบบการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ไว้ว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะช่วยให้ครูมีความเข้าใจใน กระบวนการเรียนการสอน มีการเตรียมการสอนเพื่อช่วยนักเรียนให้เรียนรู้ตามศักยภาพของแต่ละ บุคคล ตลอดจนช่วยแก้ ปัญ หาเรื่องการจัดการชั้นเรียนได้ ครูที่ได้ ชื่อว่าเป็นครูที่สอนดีมี ประสิทธิภาพไม่จำเป็นต้องมีพรสวรรค์ของการเป็นครูมาแต่ก าเนิดแต่มีอัจฉริยะในการที่จะเข้าใจ กระบวนการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ได้ด้วยตนเองและได้วางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนของตนเอง

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อครูผู้สอนมาก เพราะเป็นองค์ประกอบที่สมบูรณ์ทำให้เด็กเกิดประสบการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมและเสริมสร้างการเรียนรู้หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กไปในทางที่ดีขึ้น ดังนั้นรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะต้องมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทั้งที่เป็นตัวเด็ก ความรู้ และ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ท าการศึกษา องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ดังนี้

ทศนา แคมมณี(๒๕๕๐, ๒๒๒) กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำต้องเป็นมี ๔ข้อ ได้แก่ ๑. มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นหลักการของรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้นั้นๆ ๒. มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน ที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ ๓. มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้นๆ ๔. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้นๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

แนวคิดตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เศรษฐกิจพอเพียง เป็นปรัชญาที่ใช้ถึงแนวการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและการบริหารประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลาง ความพอเพียง หมายถึงความพอประมาณ ความมีเหตุมีผล รวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี พอสมควร ต่อการกระทบใดๆ อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในภายนอกโดยต้องอาศัยความรอบรู้ความรอบคอบ และความระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่าง ๆ มาใช้ในการวางแผน และการดำเนินการทุกขั้นตอน และขณะเดียวกัน จะต้องเสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติโดยเฉพาะ เจ้าหน้าที่รัฐ นักทฤษฎีและนักธุรกิจในทุกระดับให้สำนึกในคุณธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต และให้มีความรอบรู้ที่เหมาะสม ดำเนินชีวิตด้วยความอดทน ความเพียร มีสติปัญญาและความรอบคอบ เพื่อให้สมดุลและพร้อมต่อการรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และกว้างขวางทั้งด้านวัตถุสังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมจากโลกภายนอกได้เป็นอย่างดี (มูลนิธิชัยพัฒนา,๒๕๕๐)

ทั้งนี้มูลนิธิชัยพัฒนา (๒๕๕๐) ได้สรุปความหมายของเศรษฐกิจพอเพียงว่า ประกอบด้วยคุณสมบัติ ดังนี้คือ

๑. ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีที่ไม่น้อยเกินไปและไม่มากเกินไปโดยไม่เบียดเบียน ตนเองและผู้อื่น เช่น การผลิตและการบริโภคที่อยู่ในระดับพอประมาณ

๒. ความมีเหตุมีผล หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับของความพอเพียงนั้น จะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผลโดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบคอบ

๓. การมีภูมิคุ้มกัน หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต โดยมี “เงื่อนไข” ของการตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียง ๒ ประการ ดังนี้

๑. เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย ความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผนและความระมัดระวัง ในการปฏิบัติ

๒. เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องเสริมสร้าง ประกอบด้วยมีความตระหนักในคุณธรรม มีความ ซื่อสัตย์สุจริต มีความอดทน มีความเพียรใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียงระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรม MO-RE-YO มีการดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจรคุณภาพเดมมิ่ง PDCA) ดังนี้

๑. Plan = P

๑. กำหนดเป้าหมาย โดยการพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียงระดับปฐมวัย โดยการนำหลักความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกัน มาใช้เป็นหลักปฏิบัติจริงในการ จัดกิจกรรม และจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรม MO-RE-YO เป็นการส่งเสริม พัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย โดยมีการพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ในด้านการแต่งกาย การรับประทานอาหาร การเก็บของเล่นของใช้เข้าที่ รวมถึงการรู้จัก ประหยัด อดออม และการรู้จักเลือกอย่างมีเหตุผลด้วยตนเอง

๒. การวางแผนการทำงาน ดำเนินการโดยวิเคราะห์สภาพการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ศึกษา หลักสูตร ปฐมวัย สารที่ควรเรียนรู้ ประสบการณ์สำคัญ มาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และตัวบ่งชี้ ศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง วางแผนการผลิตสื่อ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และรูปแบบของสื่อให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก

๓. เตรียมวัสดุ อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรม

๒. DO = D

๔. ลงมือปฏิบัติงานตามแผน กิจกรรม MO-RE-YO

MO = MODERATE ความพอประมาณ การปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่เหมาะสมกับเด็ก ปฐมวัย การประหยัดอดออม การใช้สิ่งของเครื่องใช้ น้ำ/ไฟอย่างประหยัด การรับประทานอาหารและดื่มนมให้ หมดไม่เหลือทิ้ง เก็บใบไม้ เก็บขยะ คัดแยกขยะ

RE = REASONABLE ความมีเหตุผล การปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่เหมาะสมกับเด็ก ปฐมวัย การรู้จักเลือกอย่างมีเหตุผล คือ การปลูกผักรักษาสุขภาพ ปลูกผักสวนครัวไว้รับประทานเอง

YO = YOURSELF ภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี การปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่เหมาะสมกับเด็ก ปฐมวัย คือ การพึ่งพาตนเอง การช่วยเหลือตนเองตามวัย เช่น การแต่งตัวด้วยตนเอง การรับประทานอาหารด้วยตนเอง การเก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง แปรงฟันหลังอาหารด้วยตนเอง เก็บที่นอนด้วยตนเอง ต่อแถวเรียงลำดับก่อนหลังด้วยตนเอง ยืนเข้าแถวเคารพธงชาติด้วยตนเอง แสดงความรักและเคารพคุณครู

๓. Check = C

๕. ตรวจสอบผลงาน โดยการประเมินผลการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง ระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรม MO-RE-YO และสังเกตผลการใช้กิจกรรม นำข้อบกพร่องจากการดำเนินกิจกรรมไปปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดเป็นกิจกรรมเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง

๔. Action = A

๖. ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น โดยออกแบบเพิ่มเติมจากหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยนำเสนอไข ความรู้ คู่คุณธรรมเสริมเพิ่มเข้าไป การปรับปรุงกิจกรรมให้นำสนใจ ดึงดูดความสนใจมากยิ่งขึ้น

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ชื่อแหล่งเรียนรู้/ฐานการเรียนรู้	การใช้ประโยชน์
๑. กิจกรรมขยะจำ ฉันทาก่อน ๒. กิจกรรมถูกคู่ รู้ที่ ๓. กิจกรรมระเบียบแถวแจ้วจริง ๔. กิจกรรมยิ้มง่าย ไหว้สวย	เป็นฐานการเรียนรู้ที่ฝึกให้นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เข้าใจหลักการมีส่วนร่วม มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ฝึกให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องวิธีการแยกประเภทของขยะ สามารถแยกประเภทของขยะได้ถูกต้อง นำขยะที่ใช้แล้วมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ สามารถเก็บ ดูแลรักษาขวดน้ำของตนเอง ลดมลพิษและรักษาสิ่งแวดล้อมนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ฝึกให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ เข้าใจ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นคนเก่งคนดี มีกิจกรรมร่ายรำ รู้จักคุณค่าแห่งการทำความดี สร้างความรู้สึกรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ปลูกฝังค่านิยมการใช้โทรศัพท์ที่เหมาะสม มีจิตสำนึกของการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์เป็นไปตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ รู้จักควบคุมตนเองให้ประพฤติปฏิบัติตนตามข้อตกลง ข้อปฏิบัติที่ได้ตกลงไว้
๑. กิจกรรมปลูกด้วยรักผักของเรา ๒. กิจกรรมนางฟ้าสร้างอาชีพ ๓. กิจกรรมמצาพาเพลิน	เป็นฐานการเรียนรู้ที่ฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้ เข้าใจ ขั้นตอนวิธีการปลูกพืชผักสวนครัว การดูแลรักษา การกำจัดวัชพืช และศัตรูพืช ตลอดจนถึงขั้นตอนการเก็บเกี่ยวผลผลิต การเพาะเห็ด ดูแลรักษา เก็บผลผลิต และแปรรูปผลผลิต พร้อมทั้งการจำหน่ายผลผลิต นักเรียนได้เรียนรู้ เข้าใจ ขั้นตอนวิธีการการเลี้ยงไก่พันธุ์ไข่ การเลี้ยงเป็ดพันธุ์ไข่ การเลี้ยงปลา การดูแลรักษา การให้อาหาร การเก็บผลผลิต และการจำหน่ายผลผลิต ปลูกฝังการมีจิตสำนึกที่ดีในการประกอบอาชีพสุจริต และการสร้างรายได้ระหว่างเรียน และปลูกฝังการมีคุณลักษณะของความพอเพียง พออยู่ พอกิน พอใช้ให้เกิดในตัวนักเรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ กิจกรรม MO-RE-YO ช่วยส่งเสริมพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเศรษฐกิจพอเพียงระดับปฐมวัย โดยการนำหลักความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกัน มาใช้เป็นหลักปฏิบัติจริงในการจัดกิจกรรมและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย

๑๒.๒ กิจกรรม MO-RE-YO ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย

๑๒.๓ กิจกรรม MO-RE-YO ก่อให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันทั้งโรงเรียน จากแหล่งเรียนรู้ศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงโรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษาและชุมชน

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการ จัดทำ สื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการ จัดการเรียนรู้	-	๕,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน	- การตรวจใบงานและ ผลงานของนักเรียน	- ใบงานและผลงานนักเรียน
๒. นักเรียนมีทักษะ คุณลักษณะและสมรรถนะ ตรงตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	- การสังเกต	- แบบสังเกตพฤติกรรม

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวจิราภรณ์ ตันสิงห์)



โรงเรียนบ้านทุ่งไต้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑