



แผนขับเคลื่อน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทญา

ปีการศึกษา 2567



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร/นวัตกรรมเชิงระบบ โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

1. ข้อมูลสถานศึกษา

ที่ตั้ง

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตั้งอยู่หมู่ที่ 1 ตำบลโพนเมือง อำเภอเหล่าเสือโก้ก จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34000 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

โทรศัพท์ 045-260720 โทรสาร 045-260720

Website : <https://www.chumchonponmuengwittaya.ac.th>

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขตพื้นที่บริการทั้งหมด 17 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านโพนเมืองหมู่ที่ 1 หมู่ที่ 13 และหมู่ที่ 15 บ้านรังแร้ง บ้านดอนกลอย บ้านนากลาง บ้านโชคชัย บ้านธรรมละ บ้านหนองมะแซว บ้านหาด บ้านสร้างถ่อ บ้านคำไหล บ้านโนนสว่าง บ้านโนนแคน บ้านทุ่งนกเขียน และบ้านขามน้อย

แผนที่

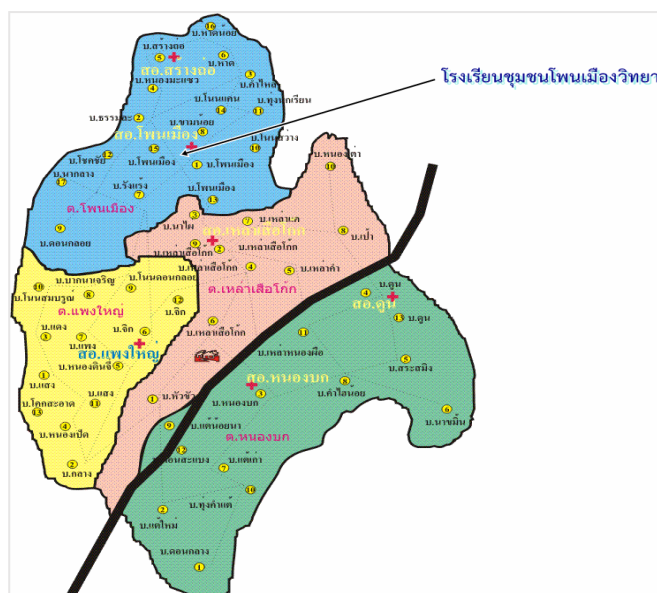
โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา มีเนื้อที่ทั้งหมด 51 ไร่ อาณาเขตติดต่อ ดังนี้

ทิศเหนือ	ติดต่อกับ	องค์การบริหารส่วนตำบลโพนเมือง
ทิศใต้	ติดต่อกับ	ที่ดินของชุมชน
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับ	ที่ดินของชุมชน
ทิศตะวันตก	ติดต่อกับ	ที่ดินของชุมชน

1. แสดงเส้นทางการเดินทางจากจังหวัดอุบลราชธานี ถึงบ้านโพนเมือง



2. แผนที่แสดงที่ตั้งโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตำบลโพนเมือง อำเภอเหล่าเสือโก้ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



2. ชื่อแผนงาน

แผนงานบริหารวิชาการ

3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ

นายปริญญา จันทโกสิน ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

4. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2567

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

วัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ดังนี้

1. คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น
2. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
3. กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
4. สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน หรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียน

กำหนด

1. ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมความมั่นคง ของสถาบันหลักของชาติและการปกครอง ในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทางเป็นพระประมุข
2. การลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา พัฒนาศักยภาพผู้เรียนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ทั้งด้านวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพ
3. พัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ เน้นการมีส่วนร่วม และเสริมสร้างความรับผิดชอบ ต่อคุณภาพการศึกษาและบูรณาการจัดการเรียนการสอน
4. สร้างกลไกการมีส่วนร่วมในการใช้กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องให้เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมี คุณภาพ การพัฒนาการศึกษาาร่วมกัน
5. พัฒนาข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกสายงานให้มีมาตรฐาน การคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาสามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ บนพื้นฐานความ พอเพียง
6. การระดมทรัพยากรและการบริหารงบประมาณอย่างโปร่งใสและคุ้มค่า
7. การนิเทศ ติดตาม ดูแลช่วยเหลือการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี มีความสุข
8. จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)
9. การกระจายอำนาจเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารจัดการ โดยส่งเสริมสนับสนุนการจัด การศึกษาเพื่อสนองนโยบายทุกระดับ

7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ได้จัดทำแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของจังหวัดอุบลราชธานี ตามยุทธศาสตร์ ดังนี้

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้ มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ ศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา
อย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่

9. หลักการและเหตุผล

เนื่องจากจังหวัดอุบลราชธานี ได้รับการประกาศเป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งเป็นการจัดการศึกษารูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยการจัดการศึกษาให้เหมาะสม สอดคล้องกับสภาพในแต่ละพื้นที่ มีอิสระในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน การบริหารจัดการ สถานศึกษาที่มีความคล่องตัว ตลอดจนการสร้างและพัฒนากิจการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหาในแต่ละพื้นที่ อันจะนำไปสู่การยกระดับการจัดการศึกษาของประเทศ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพต่อไป

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี 2566 ตามประกาศคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ซึ่งต้องดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียน รวมทั้ง ศึกษาค้นคว้าพัฒนานวัตกรรม เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียนตามบริบทของสถานศึกษา เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนจึงเป็นกลไกสำคัญอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยในหลักสูตรสถานศึกษาได้กำหนดสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนไว้ 5 สมรรถนะ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และเพิ่มเติมอีก 2 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะการจัดการตนเอง และสมรรถนะการคิดขั้นสูง และกำหนดสมรรถนะพื้นฐาน 6 วัฏกลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ การงานอาชีพ และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตระหนักในความสำคัญและจำเป็น ในการจัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร หรือ นวัตกรรมเชิงระบบ รวมถึงแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู จึงได้พัฒนาหลักสูตรและนวัตกรรม ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีทักษะการคิด การทำงาน เป็นพลเมืองดีมีคุณลักษณะ ทักษะและสมรรถนะ เพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพ และผลิตผู้เรียนที่มีคุณภาพ มีคุณประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น สามารถตอบโจทย้ความต้องการของผู้เรียนได้รวดเร็ว นอกจากนี้ยังเกิดนวัตกรรม การเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาให้กับนักเรียนได้อย่างยั่งยืน

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

1. เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ 3
2. เพื่อให้ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ อุดมรชาธานี
3. เพื่อให้โรงเรียนมีนวัตกรรมที่ช่วยในการบริหารจัดการเพื่อยกระดับคุณภาพทางการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

11. เป้าหมายของโครงการ

1. ร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ให้นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีพัฒนาการสมวัยครบทั้ง 4 ด้าน (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านสังคม)
2. ร้อยละ 85 ของผู้เรียนระดับชั้น ป.1- ป.3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น จัดการเรียนรู้เชิงรุกเน้น Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. ร้อยละ 85 ของผู้เรียนระดับชั้น ป.4- ป.6 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น จัดการเรียนรู้เชิงรุกเน้น Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวันของผู้เรียน
4. ร้อยละ 85 ของผู้เรียนระดับชั้น ม.1 - ม.3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น จัดการเรียนรู้เชิงรุกเน้น Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวัน และนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้
5. ร้อยละ 100 ของครูมีแผนการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นกระบวนการ (Active Learning) และสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ป.1 – ม.3 สูงขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 3 ต่อปี

12. นวัตกรรมการบริหาร

การนิเทศภายในสถานศึกษา ด้วยรูปแบบ CPW Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่อายุกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งระบบ

การนิเทศภายในสถานศึกษา เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาโดยใช้รูปแบบการนิเทศที่เป็นระบบเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเชิงรุก ซึ่งช่วยให้ครูสามารถปรับวิธีการสอนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดีขึ้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังนี้

1. การพัฒนาวิชาชีพแบบร่วมมือ โดยการทำงานร่วมกันของครูและบุคลากรภายในโรงเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถและทักษะในการจัดการเรียนการสอน
2. การลงมือปฏิบัติจริงในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active Learning ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้
3. การใช้ประสบการณ์และความรู้ที่สั่งสมจากการปฏิบัติงานจริง เพื่อให้ครูสามารถปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอนอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากกว่าการฟังบรรยายจากครู การใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม การทดลอง หรือการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

การพัฒนาครูในรูปแบบ Active Learning จะทำให้ครูมีความสามารถในการออกแบบและจัดกิจกรรมที่กระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่นักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูจะได้รับการฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับลักษณะและความต้องการของนักเรียน

ผลสัมฤทธิ์ของการนิเทศในรูปแบบ CPW Model

การใช้รูปแบบ CPW Model จะช่วยให้ครูได้รับคำแนะนำจากเพื่อนร่วมงานหรือผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาวิธีการสอน พร้อมทั้งได้รับการสนับสนุนในการปรับวิธีเรียน และเปลี่ยนวิธีการสอนเพื่อให้ตรงกับความต้องการของนักเรียน ซึ่งการที่ครูได้รับการนิเทศในรูปแบบนี้ จะสามารถเพิ่มทักษะในการใช้ Active Learning มากขึ้น ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนได้ทั้งระบบ ทำให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนมีความก้าวหน้ามากขึ้น ทั้งในด้านความรู้และทักษะต่าง ๆ ซึ่งจะส่งผลให้ระบบการศึกษาของโรงเรียนมีคุณภาพสูงขึ้น

การดำเนินการ

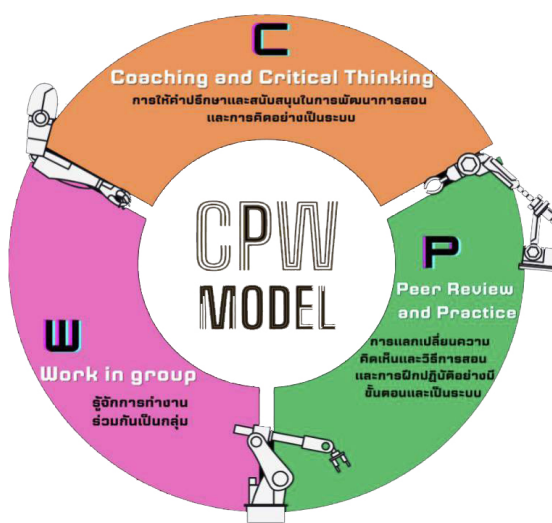
1. การวางแผนและการออกแบบการนิเทศ

การวางแผนและออกแบบกระบวนการนิเทศที่เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียน และการกำหนดเกณฑ์ในการประเมินผลการพัฒนาของครูและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

2. การประเมินผลการพัฒนา

ใช้การประเมินผลเป็นเครื่องมือในการติดตามความก้าวหน้าของครูและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน เพื่อทำการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการสอนอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น การนิเทศในรูปแบบ CPW Model จึงเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะของครูในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้ครูสามารถสอนได้ดีขึ้น แต่ยังช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในระยะยาวได้อีกด้วย



C = Coaching and Critical Thinking: การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ

กิจกรรมของครู คือ

- ครูวิเคราะห์เนื้อหา และสร้างสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- ครูจัดทำสื่อหรือนวัตกรรมโดยบูรณาการให้เข้ากับเนื้อหารายวิชาที่สอน
- ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
- ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกมหรือคำถามที่ใช้การคิดวิเคราะห์หาคำตอบ

P = Peer Review and Practice: การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครู และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ

กิจกรรมของครู คือ

- ครูทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ครูและนักเรียนช่วยกันระดมความคิด และสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน
- สังเกตการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ผ่านเกมการศึกษาหรือแบบทดสอบ
- การจัดทำแบบประเมิน หรือแบบวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
- การประเมินผลการใช้เกมในการเรียนคำศัพท์
- การประชุมกลุ่มวิชาชีพ PLC กับครูระดับสายชั้น เพื่อเสริมสร้างทักษะการสอน
- การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ
- ครูสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนให้มีความผ่อนคลาย และสนุกสนาน

W = Work ingroup: การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning

กิจกรรมของครู คือ

- การสร้างความสามัคคีภายในกลุ่ม
- การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการตอบคำถามและทำกิจกรรม
- การใช้แอปพลิเคชันที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นความสนใจนักเรียน
- ครูมอบหมายใบงานให้นักเรียนทำงานเป็นทีมและมีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ครูทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังเรียน

13. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการบริหาร

14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

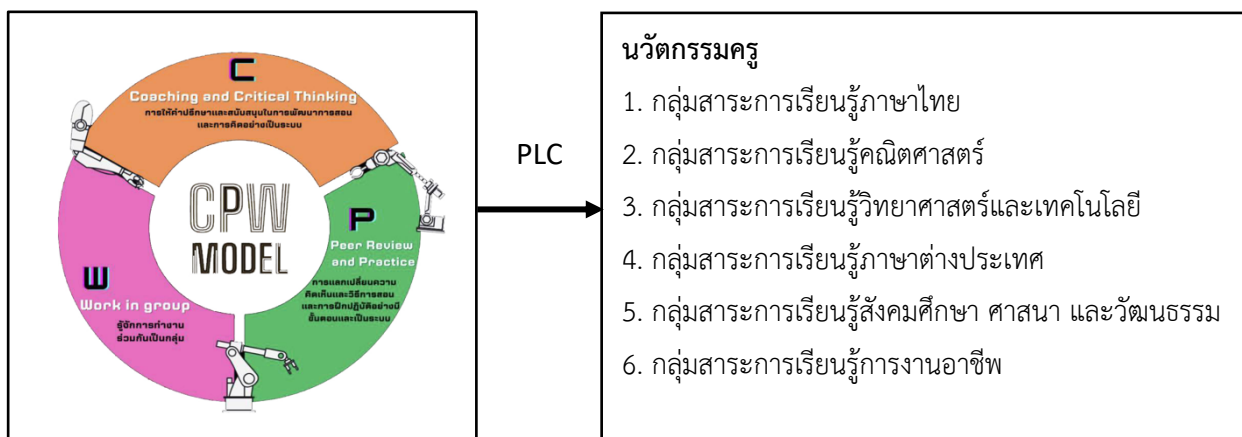
1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ 3 ต่อปี
2. ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี
3. โรงเรียนมีนวัตกรรมที่ช่วยในการบริหารจัดการเพื่อยกระดับคุณภาพทางการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 77,400 บาท

16. นวัตกรรมของครู

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ได้ดำเนินการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ได้ดำเนินการ PLC กับคณะครูเพื่อร่วมมือกันพัฒนาวิชาชีพของตนเอง ผ่านการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ และวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้ครูสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะในการสอนให้ดียิ่งขึ้น โดยการจัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู จำนวน 6 กลุ่มสาระ เพื่อให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกับ CPW Model ซึ่งเป็นโมเดลการบริหารของโรงเรียน ดังนี้





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวน้ำทิพย์ สีตะมา

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเขียนคำประพันธ์กาพย์ยานี 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะได้เรียนเนื้อหาการแต่งกาพย์ยานี 11 และจากการทนายภาพสถานที่ท่องเที่ยวจำนวน 10 รูป ผลปรากฏว่านักเรียนส่วนใหญ่ตอบไม่ถูกและไม่ทราบชื่อสถานที่ ครูใช้เทคโนโลยีช่วยในการสร้างพัฒนาสื่อการเรียนการสอน สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจจาก canva แล้วสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนจาก Google Forms จำนวน 10 ข้อ และสร้างเกมใน blooket ทนายสถานที่ท่องเที่ยวและของดีเมืองอุบล จากนั้นครูและนักเรียนช่วยกันแต่งกาพย์ยานี 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” จากนั้นให้นักเรียนทำงานกลุ่มเพื่อแต่งกาพย์ยานี 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” ตามความสนใจ 2 บท ในใบงาน เป็นส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้สำรวจข้อมูลของจังหวัดอุบลราชธานี ได้สัมผัสเสน่ห์อันน่าสนใจในจังหวัด ซึ่งจะช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจในเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ อาหาร สถานที่ และเชื่อมโยงกับปัจจุบันได้ การเรียนจะกลายเป็นประสบการณ์ที่สนุกสนานและมีความหมายกับผู้เรียน ครูได้เริ่มจัดการเรียนการสอน เดือน สิงหาคม ถึงเดือนกันยายน ซึ่งเรื่อง การแต่งคำประพันธ์ ประเภทกาพย์ยานี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที (รวมเวลาทั้งสิ้น 150 นาที)

5. ประเภทของนวัตกรรม

(√) นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ภาษาไทยเป็นภาษาที่ไพเราะสละสลวย มีศิลปะการใช้ถ้อยคำให้เกิดความงดงาม เป็นภาษาที่มีระดับเสียงสูงต่ำและสัมผัสคล้องจองกันคล้ายเสียงดนตรี เมื่อนำถ้อยภาษามาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน โดยกระบวนการทางวรรณศิลป์จนกลายเป็นวรรณคดีกวีนิพนธ์ เสียงดนตรีที่มีอยู่เดิมนั้นก็จะจัดสรร ให้เข้ากันอย่างเหมาะสมจะเกิดความไพเราะอลังการเรียกว่าบทร้อยกรอง บทกวี คำประพันธ์ กวีนิพนธ์ ตลอดจนยังมีคำอีกหลายคำที่มีความหมายในทำนองเดียวกัน ซึ่งบทกวีที่เป็นลายลักษณ์ อักษรของไทยน่าจะเริ่มเมื่อพ่อขุนรามคำแหงทรงประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นในปีพุทธศักราช 1826 และ เขียนบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ในศิลาจารึกกำเนิดปฐมอักษร และปฐมวรรณคดีของไทย เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทยอัน ทรงคุณค่าที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณีและสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ของรุ่นลูกรุ่นหลาน ให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

ด้านปัญหาเรื่องการแต่งคำประพันธ์ของโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา (ประถมศึกษา) ปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่าการจัดการเรียนรู้ในหน่วยที่ 4 มหัตศรรย์แห่งบทกวีเมืองอุบล นั้นยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร เนื่องจากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีค่อนข้างต่ำ พิจารณาได้จากผลการทดสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยที่ คะแนนของการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีของผู้เรียนทั้งชั้นมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 65 ซึ่งถือว่าต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า มีผู้เรียนถึง ร้อยละ 30 ที่ยังแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีไม่ได้ ครูผู้สอนได้สัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากจบการเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการ แต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีพบว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งยังไม่สามารถแต่งคำประพันธ์ได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ หรืออาจแต่งได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์แต่เนื้อหายังไม่สมบูรณ์ ไม่ครบถ้วนและไม่น่าสนใจ โดยผู้เรียนส่วนใหญ่กล่าวว่าตนเองยังเลือกใช้คำหรือจัดลำดับความคิดได้ไม่ถูกต้อง ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยให้ความสนใจหรือมีเจตคติที่ดีต่อการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีเท่าที่ควร ทั้งนี้เพราะพวกตนรู้สึกว่าจะทำไม่ได้ นอกจากนี้ผู้เรียนยังไม่สามารถนำความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เช่น การประกวดแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีในกิจกรรมวันสำคัญต่าง ๆ ที่พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่แต่งได้ไม่ถูกต้องและไม่ได้เนื้อหาตรงตามประเด็นที่กำหนด เป็นต้น

จากความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ตามแนวสมมองเป็นฐานและการสอนแต่งคำประพันธ์ดังกล่าว ครูผู้สอนจึงเห็นสมควรที่จะนำการพัฒนาทักษะการเขียนคำประพันธ์กาพย์ยานี 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบตามแนวสมมองเป็นฐาน มาพัฒนาความสามารถด้านการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหน่วย การเรียนรู้ที่ 4 มหัตศรรย์แห่งบทกวีเมืองอุบล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด ทั้งยังมีความสุขในการเรียน อันจะนำมาสู่ทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เกิดความ ซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของวรรณศิลป์ที่ปรากฏในงานวรรณคดีกวีนิพนธ์ทั้งในฐานะผู้อ่านและ ผู้ประพันธ์ รวมทั้งตระหนักว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์ภาษาและวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของ ชาติไทย

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแต่งกาพย์ยานี 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” ได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดความรักและภาคภูมิใจในจังหวัดอุบลราชธานี

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดและหลักการที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ตามแนวสมองเป็นฐาน ซึ่งเป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง โดยอาศัยองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลกับปัจจัยต่าง ๆ อันส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของสมอง เพื่อให้สมองเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด แม้การจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐานจะไม่มีรูปแบบที่ชัดเจนตายตัวก็ตาม แต่ได้สังเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐาน โดยยึดกรอบแนวคิดของ Eric Jensen เป็นหลัก แล้วสังเคราะห์หลักการจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐานสอดคล้องแต่ละขั้นตอน มีรายละเอียดทั้ง 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นก่อนเรียนรู้ (Before Class) ใช้ระยะเวลาประมาณร้อยละ 10 ของเวลาทั้งหมด ประกอบด้วย

1.1 การเตรียมความพร้อม (Pre – Exposure) เป็นช่วงเวลาที่ผู้สอนต้องเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน โดยเริ่มจากให้ผู้เรียนฟังดนตรีบรรเลง อาจเป็นแนวคลาสสิก (Classical) หรือแนวบาโรค (Baroque) ที่มีจังหวะช้าเพื่อปรับคลื่นสมองให้นิ่งขึ้นหรือมีความถี่ลดต่ำลงตั้งแต่คลื่นอัลฟา (Alpha) ลงมา ในกรณีนี้ครูเลือกใช้เพลงไทยบรรเลง (Thai Classical Music) เป็นหลัก เพื่อปรับคลื่นสมอง เตรียมพร้อมการเรียนรู้ หลังจากนั้นให้ผู้เรียนลืมนตาและร้องเพลงผู้สอนปรับแต่งเนื้อร้องเป็นบทกาพย์ยานีแสดงให้เห็นภาพรวมของเนื้อหาที่จะเรียนทั้งหมดในแต่ละครั้ง สุดท้ายร่วมกันสรุปเนื้อหาโดยใช้แผนภาพความคิด ซึ่งจะช่วยให้เรียบเรียงความคิดทำให้เห็นความสัมพันธ์ในมิติที่ชัดเจนขึ้น

1.2 การสร้างสภาพแวดล้อมเชิงสร้างสรรค์ (The Physical Learning Environment) การจัดแบ่งกลุ่มตามลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นจัดที่นั่งและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด รวมทั้งเป็นช่วงเวลาที่ผู้สอนจะทำข้อตกลงในการเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมกับผู้เรียน ตลอดจนสนทนาเพื่อปรับ สภาพอารมณ์ของผู้เรียนให้อยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายและพร้อมเรียนรู้

2. **ชั้นเรียนรู้** ใช้เวลาประมาณร้อยละ 80 ของเวลาทั้งหมด และเป็นระยะที่ซับซ้อนที่สุด ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 การกระตุ้นผ่านการสังเกต (Engagement) เป็นการนำสู่กระบวนการเรียนรู้ ซึ่งในกิจกรรมนี้ ครูจะให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีที่กำหนดให้พร้อมกัน ทั้งชั้น เพราะการอ่านดัง ๆ เป็นการแสดงออกหรือบูรณาการความรู้ทุกด้านเกี่ยวกับภาษาที่มีอยู่ใน สมอออกมา และให้ผู้เรียนร่วมกัน สังเกตคำประพันธ์ดังกล่าวว่าสอดคล้องกับเรื่องที่กำลังจะเรียนอย่างไร โดยใช้คำถามกระตุ้นท้าทายความคิด

2.2 การกำหนดขอบเขตและความสำคัญ (Framing) เป็นช่วงเวลาของการกระตุ้นท้าทาย ผู้เรียนด้วยการใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกต้องการที่จะเรียนรู้ แล้วจึงมอบหมายภารกิจ ให้แก่ผู้เรียน เพื่อร่วมมือกันเรียนรู้ในกลุ่มของตนเอง โดยผู้สอนจะอธิบายกรอบของภารกิจให้ผู้เรียน ฟังในภาพรวมเพื่อให้ ผู้เรียนเตรียมวางแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป

2.3 การพัฒนาสร้างสรรค์ความรู้ (Acquisition) เป็นกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลาประมาณ ครึ่งหนึ่งของชั้นเรียนรู้ เพราะเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องร่วมมือกันวางแผนในการศึกษาความรู้ตาม ประเด็นที่กำหนด และร่วมกันนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มตนเองให้เสร็จสมบูรณ์ ในขั้นนี้ ผู้เรียนจะได้มีโอกาสแสดง ความคิดเห็นของตนเองแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่ม โดยผู้สอนจะคอยเป็นที่ปรึกษาหรือคอยอำนวยความสะดวกเท่านั้น ซึ่งถือว่าการเรียนรู้ระดับสูงเพราะผู้เรียนได้ร่วมกัน กำหนดวิธีเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้มี ปฏิสัมพันธ์และเกิดการปฏิบัติงานร่วมกันอย่างต่อเนื่อง เป็นการ ส่งเสริมการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้ง สนับสนุนให้มีความเชื่อใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วย

2.4 การนำสู่การคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นการให้โอกาสผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน ที่ กลุ่มของตนเองได้ร่วมมือกันปฏิบัติ และรับฟังข้อเสนอแนะหรือข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากผู้สอนและ เพื่อนกลุ่ม อื่น เพราะการเรียนรู้จากการผิดพลาดเป็นส่วนที่จำเป็นและเป็นธรรมชาติของการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การมี ความคิดในระดับที่สูงขึ้น

2.5 การก่อเกิดความเข้าใจอย่างถาวร (Memory Strengthening) เป็นการนำความรู้ที่ได้ ศึกษา ในแต่ละครั้งมาประยุกต์ใช้และทบทวนโดยผ่านการทำแบบฝึกหัด การทดสอบหรือการเล่นเกมส์ เป็นต้น ขั้นนี้ จะเป็นการใช้เวลาในช่วงสั้นๆ เพื่อสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนสามารถนึกถึงเรื่องที่ตนได้ เรียนมาจนแม่นยำก่อน หน้านี้ได้

3. **ชั้นหลังเรียนรู้ (After Class)** ใช้เวลาประมาณร้อยละ 10 เป็นการกำหนดการเรียนรู้ กับเวลา การประมวลผลในเชิงบวกที่มีทั้งหมด 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย

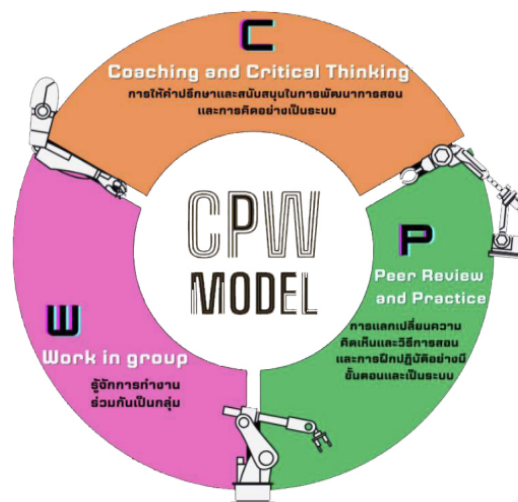
3.1 การกำหนดเวลาเพื่อพักสมอง (Settling Time and Rest) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฟัง การอ่าน ทำนองเสนาะประเภทกาพย์ยานี ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ฟังและทำ ความคุ้นเคยกับคำ ประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ครูเลือกใช้กาพย์ยานี เรื่อง ของตีเมืองอุบล นอกจากนั้น ผู้เรียนยังสามารถลุกขึ้นเดินชมผลงานของเพื่อน ๆ กลุ่มอื่น เพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ หรือบริหารสมองด้วยท่า

บริหารสมอง (Brain Gym) ต่าง ๆ เป็นช่วงเวลาที่ผู้เรียน จะได้ลดความตึงเครียดหรือความเหนื่อยล้าที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ อันจะช่วยส่งผลต่อการ ประมวลผลของสมอง

3.2 การทบทวน การแก้ไขและการปรับปรุง (Review and Revision) เป็นช่วงเวลาที่ ผู้เรียน และผู้สอนจะร่วมกันทบทวนความรู้ และประมวลผลสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ร่วมกันอีกครั้ง ด้วยการสนทนา ซักถามและแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐานนี้จะต้องจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ประกอบด้วยการสร้างความรู้สึกรอบอุ่นและปลอดภัย ระบบการจัดที่นั่งเรียน การควบคุม อุณหภูมิ และแสงสว่าง และการจัดการเสียงในชั้นเรียน โดยผู้วิจัยนำมากำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการ การเรียนการสอน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบแนวคิดสมองเป็นฐานที่เชื่อมโยงกับ Model โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



C= (Coaching and Critical Thinking): การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ ดังนี้

- ครูวิเคราะห์เนื้อหา และสร้างสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- ครูทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวสมองเป็นฐาน เรื่องการแต่งคำประพันธ์ ประเภทกาพย์ยานี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที (รวมเวลาทั้งสิ้น 150 นาที)
- ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกมที่ใช้การคิดวิเคราะห์หาคำตอบ

P= (Peer Review and Practice): การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครู และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ

- ให้นักเรียนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ชุด เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน และข้อสอบอัตนัย 2 ข้อ รวมทั้งสิ้น 22 ข้อ

- ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนสนุกสนานและมีเกมผ่อนคลายสลับกันกับเนื้อหา
- ครูและนักเรียนระดมความคิดเพื่อแต่งกาพย์ยานี 11 เกี่ยวกับ ของดีเมืองอุบล

W= (Work ingroup): การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning

- ครูมอบหมายใบงานให้นักเรียนทำงานเป็นทีมและมีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ครูทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังเรียน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนบอกฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนแต่งกาพย์ยานี 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล” ได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดความรักและภาคภูมิใจในจังหวัดอุบลราชธานี

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน - บาท

14. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์
ด้านความรู้/ความเข้าใจ(K) นักเรียนบอกฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ได้อย่างถูกต้อง	พิจารณาจากการ ตอบคำถามนักเรียน	ข้อสอบ /คำถาม/ ใบงาน	ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านทักษะและกระบวนการ(P) นักเรียนแต่งกาพย์ยานี 11 เรื่อง“ของดีเมืองอุบล”ได้อย่างถูกต้อง	ตรวจใบงาน	แบบประเมิน/ใบงาน	ร้อยละ 70 ขึ้นไป

ด้านคุณลักษณะและเจตคติ ค่านิยม(A) เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ในการเรียน เกิดความรักและ ภาคภูมิใจในจังหวัดอุบลราชธานี	สังเกตพฤติกรรม ของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม	ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านสมรรถนะ (C) แต่งภาพยนต์ 11 เรื่อง “ของดีเมืองอุบล”	ตรวจใบงาน	แบบประเมินชิ้นงาน	ร้อยละ 70 ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม ของนักเรียน	แบบประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	ระดับคุณภาพผ่าน
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1.ความสามารถในการสื่อสาร 2.ความสามารถในการคิด	สังเกตพฤติกรรม ของนักเรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ระดับคุณภาพผ่าน





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสุภาวดี โชติสน

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ โดยใช้นวัตกรรมชุดฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร ระคน ร่วมกับทฤษฎีหมวก 6 ใบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

นักเรียนบางคนอาจมีปัญหาในการเข้าใจพื้นฐานของคณิตศาสตร์ เช่น การบวก ลบ คูณ หาร หรือการใช้ตัวเลขและสัญลักษณ์ในทางคณิตศาสตร์ เพราะการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในแต่ละขั้นตอนจะต้องเชื่อมโยงกับความรู้ที่เรียนมาก่อนหน้า หากไม่เข้าใจพื้นฐานอาจทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ขั้นตอนที่ยากขึ้น การคิดค้นนวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์โดยใช้ ทฤษฎีหมวก 6 ใบ (Six Thinking Hats) เป็นการนำเอาหลักการของทฤษฎีนี้มาใช้เพื่อกระตุ้นการคิดและส่งเสริมทักษะในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาความคิดในมุมมองต่าง ๆ และสร้างความเข้าใจในวิธีการคิดที่หลากหลายและมีระบบ

5. ประเภทของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในปัจจุบัน นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา มักจะประสบปัญหาความยากลำบากในการเข้าใจและประยุกต์ใช้ทักษะคณิตศาสตร์ เนื่องจากการเรียนการสอนมักเน้นไปที่การคำนวณและการท่องจำมากกว่าการพัฒนาความคิดที่หลากหลายและการแก้ปัญหาจริง ดังนั้น การนำทฤษฎีหมวก 6 ใบมาใช้ในการพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์จึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจในการเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะในการคิดที่เป็นระบบ

การใช้ทฤษฎีหมวก 6 ใบมีข้อดีคือช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาที่หลากหลาย และการพัฒนาทัศนคติในการคิดเชิงบวกต่อการเรียนคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียน

การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ด้วยทฤษฎีหมวก 6 ใบ

การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์โดยใช้ทฤษฎีหมวก 6 ใบ เป็นการส่งเสริมการคิดที่หลากหลายมิติผ่านการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการใช้ทักษะการคิดในหลายด้าน ทั้งด้านข้อมูล การคิดวิจารณ์ การสร้างสรรค์และการจัดการกระบวนการเรียนรู้

ตัวอย่างการนำทฤษฎีหมวก 6 ใบมาใช้ ได้แก่:

- **หมวกขาว (White Hat):** นักเรียนทำการค้นหาข้อมูลหรือข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับปัญหาคณิตศาสตร์ที่กำลังศึกษา เช่น การรวบรวมข้อมูลจำนวนต่างๆ เพื่อแก้โจทย์
- **หมวกแดง (Red Hat):** นักเรียนแสดงความคิดเห็นหรือแสดงอารมณ์เกี่ยวกับปัญหาหรือความยากง่ายในการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- **หมวกดำ (Black Hat):** นักเรียนวิจารณ์หรือมองหาจุดอ่อนของวิธีการหรือสมการที่ใช้ในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์
- **หมวกเหลือง (Yellow Hat):** นักเรียนมองหาประโยชน์หรือโอกาสที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์
- **หมวกเขียว (Green Hat):** นักเรียนคิดวิธีการใหม่ ๆ หรือแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์
- **หมวกฟ้า (Blue Hat):** นักเรียนสรุปและวางแผนการทำงาน รวมถึงการควบคุมกระบวนการในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้ลำดับขั้นตอนทางคณิตศาสตร์
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์โดยใช้ชุดฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร ระคน
3. เพื่อให้ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

8. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. หลักการ แนวคิด

1.1 การส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์

ทฤษฎีหมวก 6 ใบช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดที่หลากหลาย โดยสามารถมองปัญหาในมุมมองต่างๆ ทั้งด้านข้อมูล (หมวกขาว) อารมณ์ (หมวกแดง) ความเสี่ยง (หมวกดำ) โอกาส (หมวกเหลือง) การสร้างสรรค์ (หมวกเขียว) และการบริหารจัดการ (หมวกน้ำเงิน) ซึ่งเป็นการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา

การใช้ CPW Model ในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์จะช่วยให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ได้อย่างมีระบบ โดยมุ่งเน้นการใช้กระบวนการคิดขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วยความคิดอย่างมีเหตุผล C (Coaching and Critical Thinking): การให้คำปรึกษาและสนับสนุนนักเรียน และความคิดอย่างเป็นระบบ P (Peer Review and Practice): การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ W (Work ingroup): การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning

1.3 การสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน

ทฤษฎีหมวก 6 ใบมีการส่งเสริมการทำงานร่วมกัน เนื่องจากในกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมุมมองต่างๆ ภายใต้กรอบของหมวกแต่ละใบ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม รวมถึงการพัฒนาทักษะการฟังและการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

1.4 การเพิ่มความสนุกในการเรียนรู้

การใช้ทฤษฎีหมวก 6 ใบและ CPW Model ในการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและไม่ซ้ำซ้อนเกินไป นักเรียนสามารถใช้แนวทางต่างๆ ในการคิดและเรียนรู้ ทำให้เกิดความสนุกและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

หมวก 6 ใบ" หมายถึง "ทฤษฎีหมวก 6 ใบ" (Six Thinking Hats) ซึ่งเป็นแนวทางการคิดที่พัฒนาโดย Edward de Bono เพื่อช่วยในการคิดเชิงระบบและการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยการใช้หมวกแต่ละใบแทนมุมมองที่แตกต่างกัน ดังนี้:

1. **หมวกขาว (White Hat):** เน้นการใช้ข้อมูลและข้อเท็จจริงที่เป็นกลาง มุ่งเน้นที่ข้อมูลที่มีอยู่และข้อเท็จจริงที่สามารถพิสูจน์ได้

2. **หมวกแดง (Red Hat):** มุ่งเน้นที่ความรู้สึกและอารมณ์ของผู้คิด หรือการตัดสินใจจากความรู้สึกโดยไม่ต้องใช้เหตุผล
3. **หมวกดำ (Black Hat):** มุ่งเน้นการระบุปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น มองในแง่ลบเพื่อหาความเสี่ยงและปัญหาที่ต้องระวัง
4. **หมวกเหลือง (Yellow Hat):** มุ่งเน้นการมองในแง่บวกและโอกาส การมองหาประโยชน์และทางออกที่ดี
5. **หมวกเขียว (Green Hat):** เน้นการคิดสร้างสรรค์และหาทางเลือกใหม่ๆ กระตุ้นการคิดนอกกรอบ
6. **หมวกน้ำเงิน (Blue Hat):** มุ่งเน้นการควบคุมและการจัดการกระบวนการคิด ใช้ในการวางแผนและจัดการการคิดโดยรวม

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การใช้ **ทฤษฎีหมวก 6 ใบ** และ **CPW Model** ในการพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถทำได้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีกระบวนการดังนี้:

1. **การสอนทฤษฎีหมวก 6 ใบ** ให้นักเรียนเข้าใจการคิดในแต่ละมุมมองที่หมวกต่างๆ เสนอ เช่น การใช้หมวกขาวเพื่อรวบรวมข้อมูล หมวกแดงในการแสดงความคิดเห็นส่วนตัว หมวกดำในการพิจารณาความเสี่ยง หมวกเหลืองในการมองหาประโยชน์ หมวกเขียวในการเสนอไอเดียใหม่ และหมวกน้ำเงินในการจัดการกระบวนการคิด
2. **การใช้ CPW Model** ผ่านการทำแบบฝึกหัดที่มีกระบวนการคิด (Cognitive), การแก้ปัญหา (Problem-solving) และการเขียนรายงาน (Writing) ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะในการใช้กระบวนการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบ
3. **การทำงานร่วมกันในกลุ่ม** นักเรียนจะได้ร่วมกันทำกิจกรรมที่ใช้ทั้งทฤษฎีหมวก 6 ใบและ CPW Model เพื่อแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ โดยใช้มุมมองและวิธีการคิดที่หลากหลาย ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ โดยใช้นวัตกรรมชุดฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร ระคนร่วมกับทฤษฎีหมวก 6 ใบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีโครงสร้างและองค์ประกอบนวัตกรรม ดังนี้ คือ

1. ครูออกแบบนวัตกรรมชุดฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร จำนวน 2 ชุด
2. แบบทดสอบ 20 ข้อ
3. แบบประเมินการคิด 10 ข้อ
4. แบบวัดเจตคติ 10 ข้อ
5. แผนการสอน 2 แผน

การนำทฤษฎีหมวก 6 ใบ มาใช้ร่วมกับชุดการสอน

หมวกสีขาว (ข้อมูลและข้อเท็จจริง) ครูให้นักเรียนชุดฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร กับนักเรียน

หมวกสีแดง (อารมณ์และความรู้สึก) การกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา คณิตศาสตร์จากมุมมองอารมณ์ เช่น "รู้สึกยากหรือไม่?" หรือ "มีความสุขที่ได้แก้โจทย์นี้ไหม?"

หมวกสีดำ (การคิดวิจารณ์) การให้ข้อคิดเกี่ยวกับข้อผิดพลาด หรือจุดบกพร่องในวิธีการแก้ปัญหา เช่น "วิธีนี้อาจจะไม่เหมาะสม หรือไม่ตรงจุด"

หมวกสีเหลือง (การคิดบวกและโอกาส) การหาข้อดี หรือประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหา หรือในชีวิตประจำวัน เช่น "การใช้การคำนวณนี้ทำให้เราสามารถแก้ปัญหาที่ยู้งยากได้เร็วขึ้น"

หมวกสีเขียว (การคิดสร้างสรรค์) การส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิธีการใหม่ๆ หรือแนวทางที่แตกต่างในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ เช่น "มีวิธีไหนที่สามารถช่วยให้การคำนวณง่ายขึ้นไหม?"

หมวกสีน้ำเงิน (การจัดการและการวางแผน) การช่วยนักเรียนให้เห็นภาพรวมของการแก้ปัญหาและการวางแผนในขั้นตอนต่างๆ ของการแก้โจทย์คณิตศาสตร์

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้ลำดับขั้นตอนทางคณิตศาสตร์
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์โดยใช้ชุดฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร ระคน
3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน - บาท

14. การประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมและทัศนคติของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม
- ใช้แบบทดสอบหรือการประเมินทักษะคณิตศาสตร์
- ใช้แบบฟอร์มการประเมินที่แบ่งหมวดหมู่ตามหมวดทั้ง 6 ใบ เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนสามารถใช้ทักษะการคิดในหลากหลายด้าน





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวพิริยาพร สาระพันธ์

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะทางเทคโนโลยี โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5Es) + CPW Model
หุ่นยนต์ท่องเที่ยวอุบลราชธานี ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมใหม่

- วิเคราะห์ผู้เรียน
- ศึกษาหลักสูตร
- Coding
- STEM

5. ประเภทของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะสำคัญที่สอดคล้องกับโลกยุคดิจิทัล ซึ่งรวมถึงทักษะทางเทคโนโลยี การคิดเชิงระบบ (System Thinking) และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การพัฒนาสมรรถนะทางเทคโนโลยีผ่านการประกอบหุ่นยนต์และการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะเหล่านี้ โดยกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทาง 5Es Model ผสมผสานกับ CPW Model จะช่วยให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ เรียนรู้จากการปฏิบัติ และเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในบริบทจริง

การบูรณาการการพัฒนาหุ่นยนต์ กับการเรียนรู้ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ผ่านโจทย์ "การพัฒนาหุ่นยนต์เพื่อภารกิจท่องเที่ยวอุบลราชธานี" จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจทั้งในด้านการออกแบบ การเขียนโปรแกรม และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยี พร้อมทั้งเรียนรู้วัฒนธรรมและสถานที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเสริมสร้างทั้ง ทักษะวิชาการ และ จิตสำนึกทางวัฒนธรรม

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในหลักการทำงานของหุ่นยนต์
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ

8. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. หลักการและแนวคิด

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory)

- เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ตรง และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
- การประกอบหุ่นยนต์ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจด้วยการปฏิบัติจริง เช่น การแก้ปัญหาเชิงระบบ และการสร้างแบบจำลอง

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL)

- การนำเสนอปัญหาภารกิจการท่องเที่ยวในอุบลราชธานี เช่น การนำทางหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ กระตุ้นผู้เรียนให้แก้ปัญหา
- ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking) และการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

การคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)

- การใช้กระบวนการคิดแบบขั้นตอน เช่น การเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ และการจัดการกับข้อมูลจากเซ็นเซอร์
- พัฒนาทักษะในการจัดการปัญหาเชิงซับซ้อน

กระบวนการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)

- เน้นทักษะด้านการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรม
- กิจกรรมกลุ่มในการออกแบบและประกอบหุ่นยนต์

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของพียาเจต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development)

- ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในช่วงพัฒนาการทางปัญญาขั้น **Concrete Operational Stage** การใช้กระบวนการคิดแบบขั้นตอน เช่น การประกอบหุ่นยนต์และการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การวางแผนและออกแบบหุ่นยนต์

กำหนดภารกิจของหุ่นยนต์

หุ่นยนต์จะต้องทำอะไร? เช่น การนำทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวอุบลราชธานี

ออกแบบโครงสร้างหุ่นยนต์

หุ่นยนต์อาจมีล้อ, แขนจับ

เลือกวัสดุที่เหมาะสม เช่น พลาสติก น้ำหนักเบา หรือโลหะเพื่อความแข็งแรง

เลือกเซ็นเซอร์และอุปกรณ์

GPS สำหรับนำทาง

เซ็นเซอร์ เพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งกีดขวาง

2. การประกอบหุ่นยนต์

ติดตั้งชิ้นส่วนโครงสร้าง

ประกอบชิ้นส่วนตามแบบที่ออกแบบไว้

เชื่อมต่ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

ติดตั้งไมโครคอนโทรลเลอร์ เช่น Arduino, Raspberry Pi

เชื่อมต่อมอเตอร์, เซ็นเซอร์, และแหล่งจ่ายไฟ

ตรวจสอบระบบไฟฟ้า

ตรวจสอบการเชื่อมต่อว่าใช้งานได้ดี ไม่มีไฟรั่วหรือขัดข้อง

3. การพัฒนาโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์
 - เลือกภาษาการเขียนโปรแกรม
 - C/C++: เหมาะสำหรับ Arduino
 - พัฒนาโปรแกรมควบคุมการทำงาน
 - เขียนโค้ดสำหรับการนำทาง: ใช้ข้อมูลจาก GPS และเซ็นเซอร์
 - ทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด
 - ทดสอบหุ่นยนต์ในสถานการณ์จำลองก่อนนำไปใช้งานจริง
4. การเตรียมโปรแกรมสำหรับภารกิจท่องเที่ยวอุบลราชธานี
 - สร้างเส้นทางการเดินทาง
 - ป้อนพิกัดสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น
 - วัดพระธาตุหนองบัว
 - ผาแต้ม
 - น้ำตกสร้อยสวรรค์
 - ใช้โปรแกรมควบคุมให้หุ่นยนต์เดินทางตามเส้นทางที่กำหนด
5. การทดสอบและการนำไปใช้งานจริง
 - ทดสอบในสถานที่จำลอง
 - ให้หุ่นยนต์ปฏิบัติภารกิจในสถานที่ท่องเที่ยวจริง
 - ประเมินประสิทธิภาพและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

CPW Model + 5Es

- C = Coaching and Critical Thinking** การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย ให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด
- P = Peer Review and Practice** การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครู และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอก ส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่

W = Work in group การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมินความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยี ความเข้าใจในหลักการทำงานของหุ่นยนต์ ทักษะการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
2. ผู้เรียนได้รับการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม
3. ผู้เรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 77,400 บาท

14. การประเมินผล

การสังเกต (Observation)

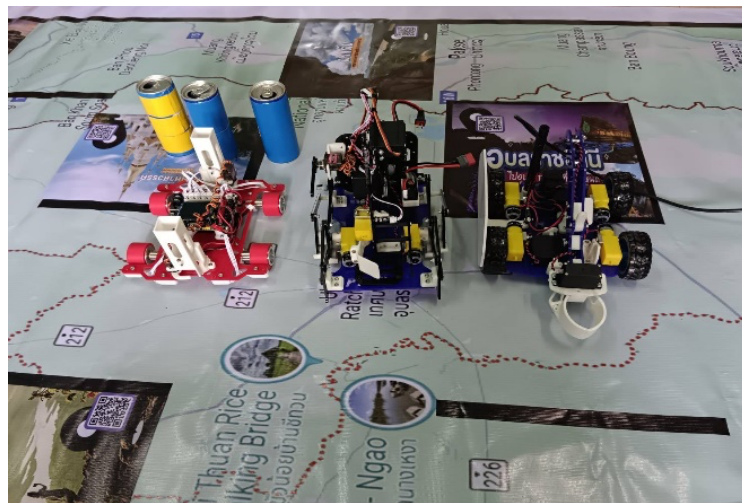
- ประเมินการทำงานของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอน เช่น การประกอบชิ้นส่วนหุ่นยนต์ การเขียนโค้ด การปรับปรุงหุ่นยนต์ตามผลการทดสอบ

การตรวจชิ้นงาน (Product Assessment)

- ตรวจสอบคุณภาพของหุ่นยนต์ เช่น ความแข็งแรง ความถูกต้องของการประกอบ
- ตรวจสอบความสามารถของโปรแกรม เช่น การเคลื่อนที่ การนำทาง และการทำงานของเซ็นเซอร์

การแสดงผลงาน (Performance Assessment)

- ให้ผู้เรียนสาธิตการทำงานของหุ่นยนต์ในสนามจำลองที่ออกแบบตามสถานที่จริง เช่น การแนะนำวัดพระธาตุหนองบัว หรือการนำทางนักท่องเที่ยวในพื้นที่จำลอง
- ประเมินตามเกณฑ์ เช่น ความถูกต้องของภารกิจ ความคิดสร้างสรรค์ และการปรับตัวต่อสถานการณ์





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาววรรณวนัช วาระนุช

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW Model เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

จากการวิเคราะห์ผู้เรียนผ่านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะและประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญภายในจังหวัดอุบลราชธานี

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงได้คิดค้นนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากสถานที่ท่องเที่ยว โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งสามารถทำได้โดยการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ เนื่องจากนักเรียนบางคนอาจรู้สึกเบื่อหรือไม่ถนัดในการเรียนรู้คำศัพท์แบบท่องจำ หรือมีปัญหาในการจำคำศัพท์ระยะยาว การนำเกมมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้การจำคำศัพท์เป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีความท้าทาย

ครูได้ออกแบบจัดทำนวัตกรรมและเครื่องมือ เช่น เกม แบบทดสอบ แบบวัดเจตคติ เพื่อนำไปจัดการเรียนการสอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยการออกแบบเกมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเลือกใช้แพลตฟอร์มเกมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันที่สามารถทำให้เกมเข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายและสะดวก โดยมีตัวอย่างของเกมที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ เช่น Canva, Bingo, Baamboozle, Quizlet, Kahoot! เป็นต้น

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี เป็นวิธีการที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนรู้และจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น โดยสามารถจัดทำเกมต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ ดังนี้

เกมจับคู่คำศัพท์ (Vocabulary Matching Game)

ผู้เรียนจะได้จับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวในอุบลราชธานี เช่น “Pha Taem National Park” (อุทยานแห่งชาติผาแต้ม) “Huai Luang Waterfall - Phu Chong Na Yoi” (น้ำตกห้วยหลวง – อุทยานแห่งชาติภูจองนายอย) เป็นต้น

วิธีการเล่น ครูมีคำศัพท์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยว แล้วให้นักเรียนจับคู่คำที่มีความหมายเหมือนกัน เช่น “น้ำตก” กับ “Waterfall” เป็นต้น

เกมตอบคำถาม (Quiz Game)

สร้างเกมคำถามที่เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี เช่น ถามข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ตั้งของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ เช่น

- “What is the famous waterfall in Ubon Ratchathani?”
(น้ำตกที่มีชื่อเสียงในอุบลราชธานีคืออะไร)
- “Where can you see the first sunrise in Ubon Ratchathani?”
(สถานที่ไหนที่คุณสามารถเห็นพระอาทิตย์ขึ้นครั้งแรกในจังหวัดอุบลราชธานี)

วิธีการเล่น ครูสร้างคำถาม โดยมีตัวเลือกให้นักเรียนช่วยกันหาคำตอบ

เกมคำศัพท์ผ่านภาพ (Picture Vocabulary Game)

สร้างการเรียนรู้คำศัพท์โดยให้ผู้เรียนดูภาพสถานที่ท่องเที่ยวในอุบลราชธานี เช่น ภาพของ “Wat Thung Si Muang” (วัดทุ่งศรีเมือง) หรือ “Sirintorn” (สิรินธร) แล้วให้ผู้เรียนทายชื่อสถานที่ท่องเที่ยวนั้น

วิธีการเล่น ครูแสดงภาพสถานที่ต่าง ๆ แล้วถามนักเรียนว่า “What is this place?” หรือ “What is the name of this place in English?”

การใช้เกมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวในอุบลราชธานี แต่ยังสามารถทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ภาษาอังกฤษ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อความเข้าใจซึ่งกันและกัน ในการรับข่าวสาร แลกเปลี่ยน ข้อมูล ในด้านความคิด ทศนคติ วัฒนธรรมของชาติอื่น ๆ ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาการ ใหม่ ๆ ทำให้คนไทยตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในเรื่องความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาสากลในการสื่อสารได้ ระบบการศึกษาไทยจึงต้องพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทย ให้อยู่ในระดับที่สามารถจะรับรู้และเข้าใจสารสนเทศได้ ซึ่งส่งผลต่อการทำงานและการดำรงชีวิตของมนุษย์ใน ปัจจุบันเป็นอันมาก การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน ได้ดำเนินมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานหลายปี แต่ปัญหาที่พบก็คือ ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญหรือประโยชน์ของภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กในชนบท ที่มีสิ่งแวดล้อมไม่เอื้ออำนวย ผู้เรียนมีโอกาสดูฝึกฝนการใช้ภาษาค่อนข้างน้อย ครูขาดเทคนิควิธีการสอนที่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหา และพัฒนากระบวนการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ ให้บรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียน ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยการใช้เกมเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระในหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ มีการเลือกเกมให้เหมาะสมกับกับความสนใจและ ระดับวัยของผู้เรียน เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน ช่วยพัฒนาผู้เรียนด้านสติปัญญา ทักษะ ภาษา และความ เพลิตเพลิน เกิดความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม และมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ จัดการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี
2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น
3. เพื่อเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน
4. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการ

หลักการและแนวคิด

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยมีจุดเริ่มต้นเมื่อประมาณปี ค.ศ. 2002 ซึ่งนักวิจัยด้านการศึกษาหลายท่าน ไม่ว่าจะเป็น Randal W. Kindley Jennifer Jenson และ Maja Pivec ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่ โดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น จนเป็นที่มาของคำว่า Edutainment ซึ่งหมายถึงการศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง กับคำว่า Plearn ที่หมายถึง เล่นและเรียน โดยมาจากคำว่า Play รวมกับ Learn

การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ประสบการณ์พื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งเป็นวิธีการสอนของครูที่กำลังเป็นที่นิยม เพราะเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และนักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดจากสถานการณ์ที่ออกแบบไว้ในเกมและผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรมจนเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง ตามหลักการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น (Play and Learn) ซึ่งจะส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ทักษะ ภาษาและความเพลิดเพลีน ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม ทำให้นักเรียนสามารถจดจำได้มากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน ส่งผลให้การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนหรือบทเรียนนั้น ๆ บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สำหรับหัวใจของการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น การออกแบบเกมคือหัวใจสำคัญ เพราะถือเป็นองค์ประกอบหลักที่จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการออกแบบเกมให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ต้องคำนึงถึงเรื่องดังต่อไปนี้

- Practice หมายถึง การออกแบบเกมนั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
- Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งการเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า
- Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้น
- Goal-Oriented Learning เกมต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามทำให้บรรลุเป้าหมาย
- Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักสำคัญในการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงานและหรือขั้นการประเมินผล โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

- 1.1 ครูทบทวนเนื้อหาคำศัพท์ในบทเรียน
- 1.2 ครูมีการสุ่มคำถามให้นักเรียนช่วยกันตอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

- 2.1 ครูบอกชื่อเกม และอธิบายกฎและกติกาในการเล่นเกมนักเรียนเข้าใจ
- 2.2 ครูแจกอุปกรณ์ในการเล่นเกมนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบเกมร่วมกัน
- 2.3 ครูแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยละตามระดับความสามารถ ได้แก่ นักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

- 3.1 นักเรียนเริ่มเล่นเกม โดยครูควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดไว้
- 3.2 ครูกระตุ้นและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้
- 3.3 ครูสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมนักเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)

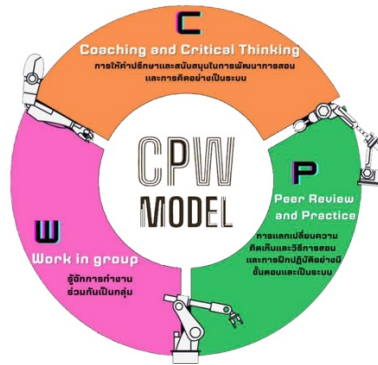
ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ในการเล่นเกมนักเรียน เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)

- 5.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคะแนนจากเกมที่เล่น
- 5.2 ครูตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่เป้าหมาย ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ
- 5.3 ครูเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่ครอบคลุม

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ผู้สอนใช้นวัตกรรม “การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW Model เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี” เชื่อมโยงกับ CPW Model โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



C = Coaching and Critical Thinking

การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ ดังนี้

- ครูให้คำแนะนำนักเรียนในการเล่นเกมน หรือวิธีการใช้งาน Application ต่าง ๆ
- ครูออกแบบเกม หรือจัดทำสื่อวัตกรรมการโดยบูรณาการให้เข้ากับเนื้อหาวิชาที่สอน
- การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

P = Peer Review and Practice

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครูและการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ ดังนี้

- ครูสามารถสำรวจความรู้เดิมของนักเรียนผ่านการทดสอบก่อนเรียน และมีการวัดและประเมินผลหลังเรียน
- ครูและนักเรียนสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน
- สังเกตการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ผ่านเกมการศึกษาหรือแบบทดสอบ
- การจัดทำแบบประเมิน หรือแบบวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
- การประเมินผลการใช้เกมในการเรียนคำศัพท์
- การประชุมกลุ่มวิชาชีพ PLC กับครูระดับสายชั้น เพื่อเสริมสร้างทักษะการสอน การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ

W = Work in group

การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning ดังนี้

- การสร้างความสามัคคีภายในกลุ่ม
- การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการตอบคำถามและทำกิจกรรม
- การใช้แอปพลิเคชันที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี
2. นักเรียนร้อยละ 85 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น
3. นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับดี
4. นักเรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน - บาท

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) - รู้คำศัพท์ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี - นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น	สอบถาม / ทดสอบ ทดสอบ	แบบทดสอบ คะแนนจากเกม / แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์
2. ด้านทักษะและกระบวนการ (P) - นักเรียน มีทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน	สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบประเมิน	ระดับดี ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพดีขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
4. ด้านสมรรถนะ (C) - นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี	สอบถาม / สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบสอบถาม / แบบประเมินความพึงพอใจ	ระดับ มากขึ้นไป ผ่านเกณฑ์





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายประสิทธิ์ แก้วใส

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การสร้างหนังสือเล่มเล็กเกี่ยวกับชีวประวัติบุคคลสำคัญ/สถานที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานี ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม ร่วมกับรูปแบบ CPW Model

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

1. วางแผนงานที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลงในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านการจัดการเรียนรู้การสร้างและพัฒนาหลักสูตร มีการจัดทำรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและการเรียนรู้ เต็มตามศักยภาพ โดยมีการพัฒนารายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น และสามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ได้

2. การออกแบบการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนการสอน Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะคุณลักษณะประจำวิชา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะที่สำคัญ ตามหลักสูตร

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ เรียนรู้และทำงานร่วมกันโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม เป็นวิชาที่ประกอบด้วยหลายแขนงสาระ ทำให้มีลักษณะเป็นสหวิทยาการ เป็นการนำวิชาต่าง ๆ ในสาขาวิชาสังคมศาสตร์เข้าด้วยกัน ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ นิติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

วิชาสังคมศึกษากำหนดสาระต่าง ๆ ดังนี้ 1) ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม 2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม 3) เศรษฐศาสตร์ 4) ภูมิศาสตร์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของสภาพแวดล้อม ที่มีผลต่อ การดำรงชีวิต การอยู่ร่วมกันในสังคม การเปลี่ยนแปลงตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น ปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบ มีความสามารถทางสังคม มีความรู้ มีทักษะ และมีคุณธรรม มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และเพื่อเกิดค่านิยมที่เหมาะสม มุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิด ความเจริญงอกงามด้านความรู้ โดยการให้ความรู้แก่ผู้เรียนด้านเนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญในสาขาต่าง ๆ สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นกำลังของชาติ เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

การทำหนังสือเล่มเล็กเกี่ยวกับบุคคลสำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี/สถานที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานี จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจทั้งในด้านการออกแบบ การทำงานเป็นทีม และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านต่าง ๆ พร้อมทั้งเรียนรู้วัฒนธรรมและสถานที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเสริมสร้างทั้งทักษะวิชาการ และ จิตสำนึกทางวัฒนธรรม

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนได้ความรู้และเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลสำคัญ สถานที่สำคัญในท้องถิ่นและจังหวัด
2. เพื่อให้นักเรียนได้ทักษะกระบวนการคิดและการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การทำหนังสือเล่มเล็ก
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในชีวิต สามารถถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้อื่น และนำทักษะไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและสร้างหนังสือเล่มเล็กได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการแบบกลุ่ม (Group Process) คือ ขั้นตอนหรือกระบวนการที่สมาชิกในกลุ่มทำงานร่วมกัน เพื่อบรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยที่สมาชิกแต่ละคนมีบทบาทในการช่วยกันพัฒนาและทำงาน เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่ดีที่สุด กระบวนการแบบกลุ่มนี้ไม่เพียงแต่เกี่ยวกับการทำงานร่วมกัน แต่ยังเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม

กระบวนการทำงานแบบกลุ่มที่สามารถนำมาใช้ในการทำหนังสือเล่มเล็ก ได้แก่:

1. การกำหนดเป้าหมาย (Goal Setting) การเริ่มต้นด้วยการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและตกลงกันในกลุ่ม เช่น การทำหนังสือเล่มเล็กจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลสำคัญและสถานที่สำคัญในท้องถิ่นหรือจังหวัด

กิจกรรม: สมาชิกกลุ่มร่วมกันหารือเพื่อกำหนดหัวข้อหลักของหนังสือ และการแบ่งหน้าที่ เช่น การค้นคว้าข้อมูล การเขียนเนื้อหา หรือการออกแบบภาพประกอบ

2. การแบ่งบทบาทและหน้าที่ (Role Assignment) การกำหนดบทบาทและหน้าที่ให้กับสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม เพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรม: สมาชิกในกลุ่มจะได้แบ่งงานกันทำ เช่น คนหนึ่งอาจรับผิดชอบการหาข้อมูล อีกคนอาจรับผิดชอบการเขียนเนื้อหา อีกคนทำหน้าที่ออกแบบ และคนอื่นๆ ก็อาจจะช่วยตรวจสอบหรือสรุปข้อมูล

3. การสื่อสารภายในกลุ่ม (Communication) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพภายในกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากทุกคนต้องเข้าใจบทบาทของตนเองและของคนอื่นๆ การสื่อสารที่ดีช่วยให้ทุกคนได้ข้อมูลที่ถูกต้องและสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้

กิจกรรม: การประชุมระหว่างสมาชิกในกลุ่ม การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอัปเดตสถานะงานที่ทำไปแล้ว และการถามคำถามเพื่อทำความเข้าใจข้อมูล

4. การระดมสมอง (Brainstorming) การระดมสมองช่วยให้ทุกคนในกลุ่มสามารถเสนอความคิดเห็นและไอเดียที่สามารถช่วยในการพัฒนาหนังสือเล่มเล็ก

กิจกรรม: สมาชิกในกลุ่มจะเสนอไอเดียต่างๆ เกี่ยวกับการออกแบบหนังสือ เช่น รูปแบบการจัดหน้าตา ตัวอักษร หรือภาพประกอบ โดยไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับข้อผิดพลาด

5. การวางแผนและการจัดการ (Planning and Organizing) การวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การทำงานมีทิศทางที่ชัดเจนและสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรม: สร้างแผนการทำงาน เช่น การกำหนดระยะเวลาในการทำงานแต่ละส่วน การตั้งกำหนดเส้นตาย (Deadline) สำหรับงานต่างๆ และการจัดลำดับความสำคัญของงาน

6. การทำงานร่วมกัน (Collaboration) การทำงานร่วมกันเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้กระบวนการทำงานในกลุ่มประสบความสำเร็จ

กิจกรรม: สมาชิกกลุ่มจะทำงานร่วมกัน เช่น การเขียนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่กำหนด การออกแบบรูปภาพ การทำงานร่วมกันจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพของงาน

7. การตรวจสอบและการปรับปรุง (Review and Revision) หลังจากการทำงานไปสักระยะแล้วควรมีการตรวจสอบความคืบหน้าและปรับปรุงงานตามความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ

กิจกรรม: ทุกคนในกลุ่มสามารถร่วมกันตรวจสอบงานที่ทำเสร็จแล้ว เช่น การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การตรวจดูรูปแบบการออกแบบหนังสือ และการแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น

8. การประเมินผลและการสะท้อนผลการทำงาน (Evaluation and Reflection) ประเมินผลการทำงานร่วมกันและการสะท้อนความคิดเห็นหลังเสร็จสิ้นโครงการจะช่วยให้กลุ่มสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ และพัฒนาการทำงานในอนาคต

กิจกรรม: สมาชิกในกลุ่มสามารถประเมินผลการทำงานของตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม และสะท้อนถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานร่วมกัน เช่น สิ่งที่ทำได้ดี หรือสิ่งที่ควรปรับปรุงในการทำงานกลุ่มครั้งหน้า

9. การจัดการข้อขัดแย้ง (Conflict Management) ในการทำงานกลุ่มอาจเกิดข้อขัดแย้งได้ เช่น ความไม่เห็นด้วยเกี่ยวกับแนวทางการทำงาน หรือการแบ่งงานที่ไม่เหมาะสม การจัดการข้อขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์จะช่วยให้กลุ่มสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น

กิจกรรม: สมาชิกในกลุ่มต้องเรียนรู้ที่จะฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและหาทางออกที่ดีที่สุดร่วมกัน เช่น การเจรจาหรือการหาข้อยุติที่ทุกคนยอมรับ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม มีขั้นตอนดังนี้

1. ขึ้นตั้งจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้

- กำหนดหัวเรื่องที่จะศึกษา (ชีวประวัติบุคคลสำคัญ/ สถานที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี)

2. ขั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

- แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย แนะนำวิธีดำเนินงาน กติกาหรือกฎเกณฑ์การทำงาน

ระยะเวลาในการทำงาน

- ให้ผู้เรียนวางแผนการทำงานภายในกลุ่มและลงมือปฏิบัติงาน
- ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาขณะทำงานร่วมกันภายในกลุ่มและเสนอแนวทางแก้ไข

ปัญหาร่วมกัน

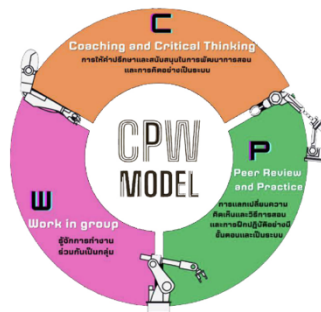
- สรุปลงความรู้อันได้รับและส่งชิ้นงานของแต่ละกลุ่ม

2. ขั้นประเมินผล

- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายประเมินผลเนื้อหาสาระของแต่ละกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับ Model โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



C (Coaching and Critical Thinking):

การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ

- ครูร่วมกับนักเรียนหาแนวคิดร่วมกันเขียนโครงเรื่องและวิธีทำหนังสือเล่มเล็ก โดยการเขียน อธิบายตามหัวข้อเรื่อง ชีวประวัติบุคคลสำคัญ/สถานที่สำคัญของจังหวัด อุบลราชธานี

P (Peer Review and Practice):

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครู และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ

- ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับบุคคลสำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี/สถานที่สำคัญในจังหวัด และมีการวัดและประเมินผลหลังเรียน
- ครูและนักเรียนสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน
- สังเกตการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ผ่านกิจกรรมกลุ่ม

W (Work ingroup):

การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning

- การสร้างความสามัคคีภายในกลุ่ม
- การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการตอบคำถามและทำกิจกรรม

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้ความรู้และเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลสำคัญ สถานที่สำคัญในท้องถิ่นและจังหวัด
2. นักเรียนได้ทักษะกระบวนการคิดและการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนการทำหนังสือเล่มเล็ก
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในชีวิต สามารถถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้อื่น และนำทักษะไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. นักเรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและสร้างหนังสือเล่มเล็กได้

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน - บาท

14. การประเมินผล

การสังเกต (Observation)

- ประเมินการทำงานของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอน เช่น ความสามัคคีในกลุ่ม การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ การตรงต่อเวลา

การตรวจชิ้นงาน (Product Assessment)

- ตรวจสอบคุณภาพของหนังสือเล่มเล็ก เช่น ความสวยงามของผลงาน ความครบถ้วนของเนื้อหา

การแสดงผลงาน (Performance Assessment)

- ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชีวประวัติของบุคคลสำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี/สถานที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวปิยะพร ฉัตรวิไล

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ในรายวิชาการงานอาชีพ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดย "การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ : ยำหมุยสร้างสรรค์"

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2/2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา การงานอาชีพ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนขาดทักษะด้านการประกอบอาหารและการทำงานเป็นกลุ่ม เนื่องจากวิชาการทำงานอาชีพเป็นวิชาที่ต้องเน้นทักษะการลงมือปฏิบัติ จึงทำให้เกิดนวัตกรรมนี้ขึ้นมา เพื่อมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์อาหาร "ยำหมุย" ซึ่งเป็นกระบวนการที่ไม่เพียงแต่ให้ความรู้เกี่ยวกับการทำอาหาร แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกันในกลุ่ม การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงและสร้างทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพมาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความริเริ่มคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานในชีวิตประจำวัน ช่วยเหลือตนเอง ครอบครัวยุ และสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจที่พอเพียง ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิด

ความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้ค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข

ดังนั้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จึงจัดกิจกรรมการประกอบอาหาร ที่เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนเข้าใจขั้นตอนและการเลือกซื้อวัตถุดิบในการทำยำหมุยอ (K)
2. นักเรียนสามารถทำอาหารตามขั้นตอนที่ถูกต้องและมีการทำงานร่วมกันในกลุ่ม (P)
3. นักเรียนแสดงทัศนคติที่ดีต่อการทำอาหาร เช่น ความปลอดภัยและการทำงานร่วมกัน (A)
4. นักเรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดัดแปลงสูตรและการนำเสนออาหาร (C)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ในรายวิชาการงานอาชีพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง "การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ : ยำหมุยอสร้างสรรค์" เป็นการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ นักเรียนได้เรียนรู้โดยการทำจริงและสะท้อนผลลัพธ์จากการปฏิบัติ โดยใช้กระบวนการ Inquiry-based Learning หรือ "การสืบเสาะหาความรู้" (Inquiry Cycles: 5Es) ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycles : 5Es)

ขั้นที่ 1 : การกระตุ้นความสนใจ (Engagement)

กิจกรรม : การแนะนำหัวข้อการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยเริ่มจากการพานักเรียนไปยังโรงครัวเพื่อเตรียมประกอบอาหาร (ยำหมุยอ)

ขั้นตอน

1. ครูอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการทำยำหมุยอและสาธิตการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จำเป็น
2. ครูพานักเรียนสำรวจและตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมาเพื่อให้แน่ใจว่าอุปกรณ์ครบถ้วนและพร้อมใช้งาน
3. กระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามหรือสงสัยเกี่ยวกับกระบวนการทำอาหารเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ขั้นที่ 2 : การสำรวจและค้นหา (Exploration)

กิจกรรม : นักเรียนลงมือปฏิบัติการทำยำหมุยโดยใช้การแบ่งกลุ่มและจัดการแบ่งหน้าที่ในการทำอาหาร

ขั้นตอน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน เพื่อให้นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันได้
2. ให้นักเรียนทำการเตรียมอุปกรณ์และวัตถุดิบ พร้อมกับแบ่งหน้าที่ในการทำอาหาร เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน
3. นักเรียนฝึกลงมือทำอาหารด้วยขั้นตอนที่มีการแนะนำจากครู ครูจะเน้นเรื่องความปลอดภัยในการใช้เครื่องมือและการจัดการกับวัตถุดิบ

ขั้นที่ 3 : การอธิบายและสรุป (Explanation)

กิจกรรม: นักเรียนร่วมอภิปรายและสรุปการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติการทำอาหาร

ขั้นตอน

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้จากการทำยำหมุย
2. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการทำอาหารที่ตัวเองได้ทำและอธิบายเหตุผลในการเลือกวัตถุดิบหรือวิธีการทำ
3. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเลือกซื้อวัตถุดิบที่ดีที่สุด (เช่น หมุย) และข้อดีข้อเสียของการเลือกซื้อแบบต่างๆ

ขั้นที่ 4 : การขยายความรู้ (Elaboration)

กิจกรรม: นักเรียนตั้งคำถามและแสดงความคิดสร้างสรรค์ในการทำอาหาร

ขั้นตอน

1. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามหรือข้อสงสัยที่เกิดขึ้นจากการลงมือทำยำหมุย
2. ให้นักเรียนฝึกคิดและดัดแปลงสูตรการทำอาหาร เช่น การเพิ่มวัตถุดิบ การปรับปรุงรสชาติ
3. นักเรียนสามารถแนะนำการทำอาหารหรือวิธีการนำเสนออาหารให้ดูน่าสนใจขึ้น
4. นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูล หมุย ว่า เป็นอัตลักษณ์ของอุบลราชธานีได้

ขั้นที่ 5 : การประเมิน (Evaluation)

กิจกรรม : การประเมินผลการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม

ขั้นตอน

1. การประเมินผลจากการทำอาหาร โดยครูสามารถประเมินการทำงานเป็นกลุ่มหรือการตอบคำถามในชั้นเรียน

2. นักเรียนได้รับข้อเสนอแนะจากครูเกี่ยวกับการทำอาหารของตัวเองและกลุ่ม

3. การประเมินทัศนคติการทำงานร่วมกันและการให้ความสำคัญกับความปลอดภัยในการทำอาหาร

ข้อดีของการใช้กระบวนการนี้

1. นักเรียนสามารถเรียนรู้โดยการลงมือทำจริง ทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น

2. การทำงานเป็นกลุ่มช่วยเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการแก้ปัญหา

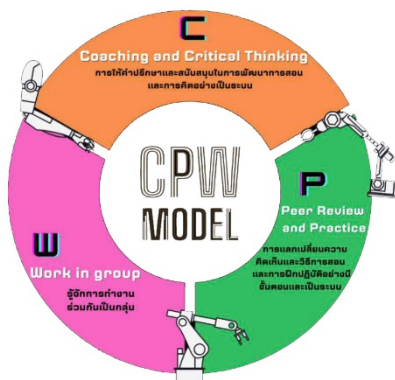
3. นักเรียนสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ในการปรับปรุงและดัดแปลงสูตรอาหาร

4. การประเมินทัศนคติและการให้ข้อเสนอแนะจากครูช่วยส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีในการทำงาน

การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะในหลายด้าน เช่น ความรู้ กระบวนการทำงาน ทัศนคติ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในยุคปัจจุบันที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับ Model โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



C (Coaching and Critical Thinking): การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ

P (Peer Review and Practice): การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครู และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ

W (Work in group): การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอน และการใช้กลยุทธ์ Active Learning

การเชื่อมโยง นวัตกรรม "การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ : ยำหมุยสร้างสรรค์" กับ Model (C, P, W) สามารถทำได้โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติและสร้างทักษะได้จริงผ่านกิจกรรมต่างๆ และมีการสนับสนุนการเรียนรู้จากครูและเพื่อนร่วมกลุ่มในลักษณะการทำงานร่วมกัน โดยในแต่ละโมเดลจะมีการเชื่อมโยง ดังนี้

1. C (Coaching and Critical Thinking): การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ

การใช้โค้ชชิ่ง (Coaching) ในการพัฒนาครู: ในกระบวนการทำอาหารยำหมุย เพื่อนครูสามารถเป็นโค้ชที่ช่วยส่งเสริมให้ครูผู้สอนพัฒนาทักษะการสอนผ่านการให้คำแนะนำและแนวทางปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้ เช่น การจัดกิจกรรมที่ให้โอกาสนักเรียนลงมือทำจริง การใช้กลยุทธ์การสอนแบบ Active Learning เช่น การให้คำแนะนำในการทำอาหารแบบมีการวิเคราะห์ (Critical Thinking) ว่าทำไมต้องเลือกใช้วัตถุดิบที่ดีต่อสุขภาพในการทำยำหมุย

การสนับสนุนการคิดอย่างเป็นระบบ: เมื่อครูช่วยนักเรียนในการทำยำหมุย ควรกระตุ้นให้นักเรียนคิดอย่างมีระบบเกี่ยวกับการเลือกวัตถุดิบและกระบวนการทำอาหาร เช่น คิดเกี่ยวกับการจัดการกับเวลาหรือขั้นตอนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้วิธีการคิดอย่างมีระเบียบและใช้เหตุผลในการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการทำอาหาร

2. P (Peer Review and Practice): การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครู และการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครู (Peer Review): ครูสามารถนำการทำกิจกรรมการทำยำหมุยมาทบทวนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการสอนกับเพื่อนครูในกลุ่ม(PLC) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการจัดการและการทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น การใช้เทคนิคการสอนที่ช่วยเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ของนักเรียน หรือการสร้างกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสอน

การฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอน: หลังจากการรับคำแนะนำจากเพื่อนครู (Peer Review) แล้ว ครูสามารถนำวิธีการและเทคนิคที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการฝึกปฏิบัติการสอนจริงในชั้นเรียน การฝึกปฏิบัติเป็นการสร้างความมั่นใจในกระบวนการเรียนการสอน และสามารถปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นในครั้งถัดไป

3. W (Working Group): การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning

การทำงานเป็นทีม (Working Group): ครูและนักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกิจกรรมการทำยำหมุย เช่น การแบ่งงานให้แก่แต่ละกลุ่มสมาชิกทำหน้าที่ต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้ทั้งครูและนักเรียนสามารถใช้กลยุทธ์ Active

Learning ที่เน้นการทำงานร่วมกันในการสร้างความรู้และทักษะต่างๆ การทำงานในกลุ่มช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือและกระตุ้นให้ทุกคนรับผิดชอบและเรียนรู้จากการทำงาน

การใช้กลยุทธ์ Active Learning: การใช้กลยุทธ์ Active Learning เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำจริง ซึ่งสามารถใช้ได้ในกิจกรรมการทำยาหมวย ตัวอย่างเช่น การให้กลุ่มนักเรียนคิดค้นและปรับปรุงสูตรยาหมวยด้วยตนเอง พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลในการเลือกวัตถุดิบที่ใช้และกระบวนการที่เหมาะสม การใช้กลยุทธ์นี้ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถเข้าใจขั้นตอนการเลือกซื้อวัตถุดิบในการทำยาหมวยอย่างถูกต้อง (K)
2. นักเรียนสามารถทำอาหารได้ตามขั้นตอนที่ถูกต้อง (P)
3. นักเรียนแสดงทัศนคติที่ดีในการทำอาหาร การปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างปลอดภัย และการทำงานร่วมกันในกลุ่มอย่างมีความรับผิดชอบ (A)
4. นักเรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดัดแปลงสูตรและการนำเสนออาหารได้ (C)

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน บาท

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. . K (Knowledge) นักเรียนเข้าใจขั้นตอนและการเลือกซื้อวัตถุดิบในการทำยาหมวย	การทดสอบหรือสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการเลือกซื้อวัตถุดิบในการทำยาหมวย	แบบทดสอบหรือคำถามที่มีข้อสอบเกี่ยวกับขั้นตอนการทำอาหารและการเลือกซื้อวัตถุดิบ	ความสามารถในการอธิบายเหตุผลในการเลือกวัตถุดิบ
2. P (Process) นักเรียนสามารถทำอาหารตามขั้นตอนที่ถูกต้องและมีการทำงานร่วมกันในกลุ่ม	การประเมินการทำงานกลุ่ม	แบบประเมินที่ใช้สังเกตขั้นตอนการทำงานร่วมกันในกลุ่ม	การทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
3. A (Attitude) นักเรียนแสดงทัศนคติที่ดีต่อการทำอาหาร เช่น ความปลอดภัยและการทำงานร่วมกัน	การสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการทำอาหาร เช่น ความใส่ใจในความปลอดภัย	แบบประเมินพฤติกรรม	การแสดงทัศนคติที่ดีในการทำงานร่วมกัน
4. C (Creativity) นักเรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดัดแปลงสูตรและนำเสนออาหาร	การสังเกตการนำเสนออาหารที่มีความคิดสร้างสรรค์	แบบประเมินที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์	ความคิดสร้างสรรค์ในการดัดแปลงสูตรและการใช้วัตถุดิบ



การจัดเตรียมวัตถุดิบ



นักเรียนลงมือปฏิบัติ

17. การประเมินผลโครงการ

ผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรร่วมกันประชุมวางแผนในการขับเคลื่อนนวัตกรรม



กิจกรรม PLC ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ปรัชญาหรือ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน



ดำเนินการนิเทศ ติดตามการจัดการห้องเรียนครบทุกระดับชั้น



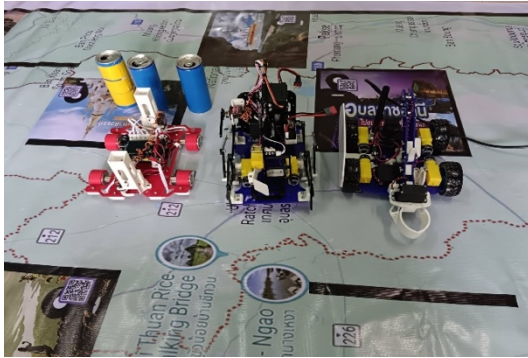
ภาพกิจกรรมการพัฒนานวัตกรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



ภาพกิจกรรมการพัฒนานวัตกรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์



ภาพกิจกรรมการพัฒนานวัตกรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ภาพกิจกรรมการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ



ภาพกิจกรรมการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม



ภาพกิจกรรมการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้การงานอาชีพ



