



แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง
(มนต์ชัยเวทย์วิวรณ์)

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗



โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรณ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยวิทยวิวรรณ์) มีนวัตกรรมการศึกษาชื่อว่า การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเครือข่ายความร่วมมือและกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community : PLC) โดยใช้รูปแบบการบริหารแบบ SUPER NIPOL Model ที่จะบ่งบอกถึงนโยบายการขับเคลื่อน วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ของโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยวิทยวิวรรณ์)

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยวิทยวิวรรณ์) หวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาบุญ จะเป็นคู่มือในการดำเนินการ การบริหารจัดการในสถานศึกษาได้เป็นอย่างดี อันเนื่องมาจากการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคน ร่วมกันระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ จากบริบทของการบริหาร การจัดการ ในการพัฒนาคุณภาพ การศึกษาที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นหลักในการดำเนินการ รวมถึงจะเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงานได้ ตามนโยบายการขับเคลื่อน วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของโรงเรียน ที่ จะทำให้การพัฒนาคุณภาพการศึกษา เจริญก้าวหน้าต่อไป

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยวิทยวิวรรณ์)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ	ข
ข้อมูลสถานศึกษา	๑
ชื่อแผนงาน	๗
ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ	๗
ระยะเวลาดำเนินงาน	๗
ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา.....	๗
ความสอดคล้องกับเป้าในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน.....	๘
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	๘
ของจังหวัด	
ลักษณะโครงการ	๘
หลักการและเหตุผล	๘
วัตถุประสงค์ของแผนงาน	๙
เป้าหมายของโครงการ	๑๐
นวัตกรรมผู้บริหาร	๑๐
ประเภทของนวัตกรรม	๑๓
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๑๔
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	๑๔
นวัตกรรมของครู	๑๖
ภาคผนวก	๑๔๔

แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร หรือนวัตกรรมเชิงระบบ

๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวัฒณ์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ๒ ถึง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ตั้งอยู่หมู่ที่ ๘ ตำบลเตย อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ ๓๔๑๔๐ Email : chumchonbannamkhamdaengschool@gmail.com

เขตบริการของโรงเรียน : เขตพื้นที่บริการ ๒ หมู่บ้าน ๑) บ้านน้ำคำแดงหมู่ ๕ ๒) บ้านน้ำคำแดงหมู่ที่ ๘
ผู้อำนวยการโรงเรียน นายนิพล ผิวแก้ว วุฒิปริญญาโท วิชาเอก การบริหาร การศึกษา โทรศัพท์ ๐๖๓-๐๑๖๖๕๖๗ ดำรงตำแหน่งโรงเรียนนี้จนถึงปัจจุบัน ตั้งแต่วันที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๖๑ จนถึงปัจจุบัน เป็นเวลา ๖ ปี ๔ เดือน

จำนวนบุคลากร ๑๓ คน จำแนกเป็น ผู้บริหาร ๑ คน ข้าราชการครู ๘ คน พนักงานราชการ ๑ คน ครูอัตราจ้าง ๑ คน ครูธุรการ ๑ คน นักการภารโรง ๑ คน

จำนวนนักเรียน รวม ๙๔ คน จำแนกเป็น ระดับปฐมวัย ๓๑ คน ระดับประถมศึกษา ๖๓ คน

บริบทของโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวัฒณ์) สภาพชุมชนมีลักษณะเป็นชนบท อาศัยอยู่กันแบบเครือญาติ บางส่วนเข้าไปทำงานในกรุงเทพฯ และจังหวัดใกล้เคียง มีประชากรประมาณ ๑,๖๐๐ คน โดยทั่วไป สภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของชุมชน จัดว่าเป็นชุมชนที่มีฐานะปานกลาง ประกอบอาชีพเกษตรกรรม เช่น ทำนา ทำสวน ทำไร่ รับจ้าง เนื่องจากโรงเรียนตั้งอยู่กลางชุมชน มีพื้นที่บริการ ๒ หมู่บ้านดังกล่าวแล้ว ทำให้มีพื้นที่กว้างขวางเพียงพอต่อการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน และชุมชนในเขตบริการมีความสนใจต่อกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะการกีฬาสนุกสนานรื่นเริง บริเวณใกล้เคียงโดยรอบโรงเรียน ได้แก่ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลน้ำคำแดง วัดน้ำคำแดงเหนือ วัดน้ำคำแดงใต้ องค์การบริหารส่วนตำบลเตย และมีโรงเรียนมัธยมประจำตำบลซึ่งตั้งอยู่ในเขตพื้นที่บริการของบ้านน้ำคำแดง และศิลปวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นคือ ประเพณีสงกรานต์ งานลอยกระทง ประเพณีบุญบั้งไฟ บุญเดือนสี่ บุญเดือนหก บุญข้าวสากข้าวประดับดิน เป็นต้น

ประวัติความเป็นมา

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวัฒณ์)สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ก่อตั้งเมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๕๕ โดยรองอำมาตย์โทหลวงวิภาคพจน์กิจ นายอำเภอม่วงสามสิบ จัดตั้งขึ้นโดยอาศัยศาลาวัด มีสามเณรคำดี ทางถูก (นิคม บรรลุศิลป์)เป็นครูใหญ่โดยใช้ชื่อว่า โรงเรียนประจำตำบลเตย ๑ (วัดน้ำคำแดง)

พ.ศ. ๒๕๖๗ - ๒๕๗๙ นายโสม สุทธิสาย ได้ย้ายโรงเรียนออกจากศาลาวัดไปปลูกสร้างอาคารเรียนชั่วคราวในที่ดินติดกับหมู่บ้านทางทิศใต้

พ.ศ. ๒๕๘๐ - ๒๕๘๓ นายคำ ทองคำใส ร่วมกับพวกได้บริจาคที่ดิน เนื้อที่ ๘ ไร่ สร้างอาคารเรียนเอกเทศถาวรขึ้นในที่ดินปัจจุบัน

พ.ศ. ๒๕๐๕ คณะครูและประชาชนได้สละทรัพย์และแรงงานตลอดจนวัสดุก่อสร้างอาคารเรียนหลังที่ ๒ แบบ ป. ๑ ช และได้รับงบประมาณสมทบจำนวน ๑๕,๐๐๐ บาท

พ.ศ. ๒๕๑๔ ได้รับงบประมาณต่อเติมจำนวน ๔๕,๐๐๐ บาท ซึ่งคณะกรรมการหมู่บ้านคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ขออนุญาตรื้ออาคารเรียนเดิม ๒ หลัง และได้จัดหาเงินสมทบสร้าง

อาคารเรียนแบบ ๐๐๔ ดัดแปลง ขนาด ๑๐ ห้องเรียน ครึ่งตึกครึ่งไม้จำนวน ๑ หลังและแบบ ๐๑๗ ดัดแปลง ขนาด ๖ ห้องเรียน จำนวน ๑ หลัง แต่ยังไม่แล้วเสร็จ

เมื่อวันที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๑๗ นายพร และนางอำไพ เวทย์วิวรรณ คหบดีจากกรุงเทพมหานคร ได้ร่วมสมทบทุนสร้างอาคารเรียนแบบ ๐๐๔ ดัดแปลง เป็นเงิน ๔๐๐,๐๐๐ บาท

เพื่ออุทิศให้บุตรชายคือ นายมนต์ชัย เวทย์วิวรรณ ซึ่งปัจจุบันได้เสียชีวิตไปแล้ว และได้รับอนุญาตให้เปลี่ยนชื่อโรงเรียนเป็นโรงเรียนชุมชนมนต์ชัยเวทย์วิวรรณ (บ้านน้ำคำแดง) เมื่อปี พ.ศ.๒๕๒๐

พ.ศ. ๒๕๔๐ ได้รับงบประมาณจากทางราชการจัดทำห้องปฏิบัติการจำนวน ๒ ห้อง คือ ห้องปฏิบัติการทางภาษา และห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์

วันที่ ๑๒ เมษายน ๒๕๔๒ ได้รับอนุญาตให้เปลี่ยนชื่อโรงเรียนชุมชนมนต์ชัยเวทย์วิวรรณ(บ้านน้ำคำแดง) เป็นโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ) ตามความประสงค์ของชาวบ้านน้ำคำแดง

พ.ศ. ๒๕๔๘ ได้รับการสนับสนุนจากคณะผ้าป่าจากกรุงเทพมหานคร จัดสร้างสนามวอลเลย์บอลแบบถาวร มอบให้โรงเรียน

พ.ศ. ๒๕๕๒ ได้รับงบประมาณจัดสรรจากทางราชการ เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน ๑๐ เครื่อง

พ.ศ. ๒๕๕๓ ได้รับงบประมาณซ่อมแซมอาคารเรียนอาคารประกอบ (ปุกรเบื้องโรงอาหาร) จำนวนเงิน ๘๐,๐๐๐ บาท

พ.ศ. ๒๕๕๓ ได้รับเงินสนับสนุนบริจาคจากคณะผ้าป่า สร้างห้องน้ำห้องส้วม จำนวน ๕ ที่ เป็นจำนวนเงิน ๑๕๐,๑๘๙.๕๐ บาท

๓ กันยายน ๒๕๕๓ ได้รับเงินสนับสนุนจากชุมชน – ผู้ปกครอง ปรับปรุงพุทธสถานประจำโรงเรียน เป็นจำนวนเงิน ๓๕,๘๒๙ บาท

๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘ ปรับปรุงซ่อมแซมอาคารเรียนประกอบ(โรงอาหาร) ปีงบประมาณ ๒๕๕๗ เป็นจำนวนเงิน ๔๕๐,๐๐๐ บาท

๙ มกราคม ๒๕๖๑ ก่อสร้างลานกีฬา (โครงการก่อสร้างขององค์การบริหารส่วนตำบลเตย) สนามฟุตบอลกว้าง ๒๖ เมตร ยาว ๔๖ เมตร และสนามตะกร้อกว้าง ๑๓ เมตรยาว ๒๒ เมตร งบประมาณ ๔๑๐,๐๐๐ บาท

๓๑ ธันวาคม ๒๕๖๒ ได้รับเงินสนับสนุนจากการทำผ้าป่า เพื่อก่อสร้างถนนคอนกรีตภายในโรงเรียน จำนวนเงิน ๑๘๓,๘๖๙ บาท

ปัจจุบัน โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง เปิดการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับอนุบาล ๒ จนถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น ๑๐๕ คน ผู้อำนวยการคนปัจจุบันคือ นายนิพล ผิวแก้ว ข้าราชการครู ๘ คน พนักงานราชการ ๑ คน ครูอัตราจ้าง ๑ คน นักการภารโรง ๑ คน เจ้าหน้าที่ธุรการในสถานศึกษา ๑ คน รวมบุคลากรทั้งสิ้น ๑๓ คน

วิสัยทัศน์

ภายในปี ๒๕๖๗ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ) มุ่งจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรม โดยน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การเรียนรู้และการบริหารจัดการ พร้อมการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา พัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย พัฒนาครูสู่มืออาชีพ ด้วยการบริหารจัดการ แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

พันธกิจ

๑. จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานสำหรับเด็กทุกคนให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
๒. พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและชุมชน
๓. พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
๔. พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อการเรียนรู้
๕. พัฒนาระบบบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม ที่มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพ
๖. ส่งเสริมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ตามมาตรฐานวิชาชีพ

ปรัชญาของโรงเรียน

เป็นเลิศทางวิชาการ
กล้าหาญทางคุณธรรม
นำหน้าด้านวินัย
ภูมิใจในวัฒนธรรมถิ่นไทย

คติประจำโรงเรียน

นตฺถิ ปญญา สมา อภา
แสงสว่างเสมอด้วยปัญญาไม่มี

คำขวัญของโรงเรียน

“ศึกษาดี มีวินัย ใฝ่คุณธรรม น้อมนำสืบทอด”

สีประจำโรงเรียน

ชมพู – ขาว

อัตลักษณ์ของสถานศึกษา

น้ำคำแดงงามพร้อม สภาพแวดล้อมสวยเด่น แลเห็นमारยาทไทย ภาคภูมิใจในชุมชน

เอกลักษณ์ของสถานศึกษา

โรงเรียนส่งเสริมคุณธรรม

สัญลักษณ์ของโรงเรียน



แผนผังแสดงบริเวณสถานศึกษา



Created in ICGRAMS

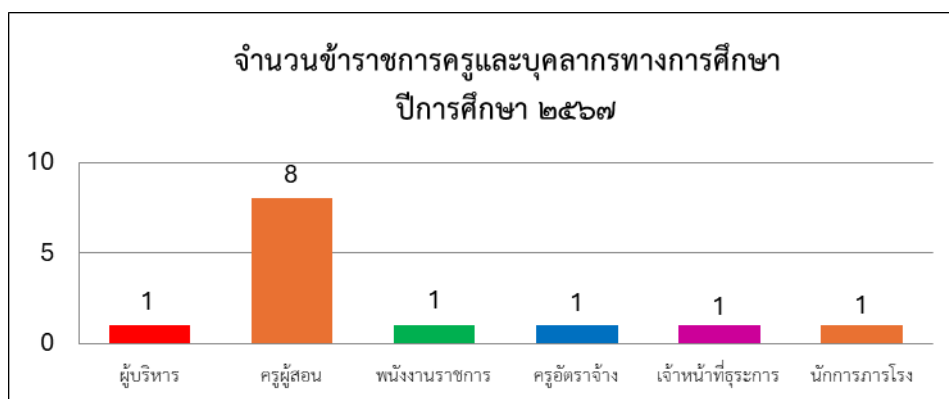
ระยะห่างจากองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ระยะทาง ๔๑ กิโลเมตร
- องค์การบริหารส่วนตำบลเตย ระยะทาง ๑.๗ กิโลเมตร
- ที่ว่าการอำเภอม่วงสามสิบ ระยะทาง ๑๕ กิโลเมตร

ข้อมูลบุคลากรของสถานศึกษา

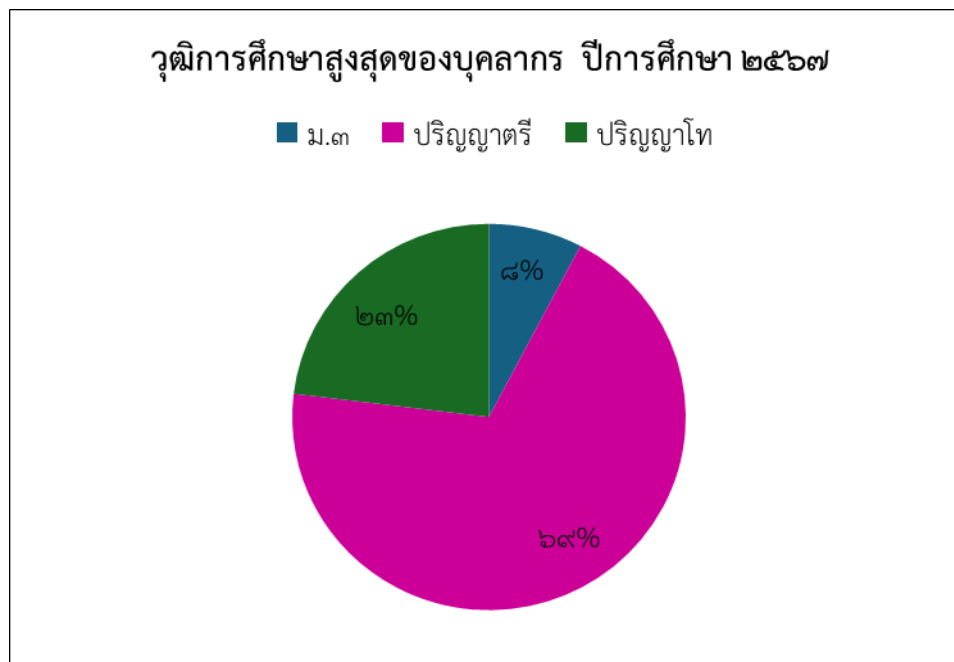
๑) จำนวนครูและบุคลากร ทั้งสิ้น ๑๓ คน จำแนกเป็น

บุคลากร	ผู้บริหาร	ข้าราชการครู	พนักงานราชการ	ครูอัตราจ้าง	เจ้าหน้าที่ธุรการ	นักการภารโรง
ปีการศึกษา ๒๕๖๘	๑	๘	๑	๑	๑	๑



๒) วุฒิการศึกษาสูงสุดของบุคลากร

วุฒิการศึกษา	ม.๓	ม.๖	ปริญญาตรี	ปริญญาโท	ปริญญาเอก
จำนวน (คน)	๑	๐	๙	๓	๐



๓) รายชื่อครูและบุคลากร

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชา เอก	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์) / ชั้น
๑.	นายนิพล ผิวแก้ว	ผอ.	ค.ม.	การบริหารการศึกษาบัณฑิต	-
๒.	นายวินัย สุวรรณเพชร	ครู คศ.๓	ค.บ.	สังคมศึกษา	๑๙ชม. / สัปดาห์/ป.๕-๖
๓.	นางโสภภาพิมพ์ สุวรรณเพชร	ครู คศ.๓	ค.บ.	ภาษาไทย	๑๙ชม. / สัปดาห์/ป.๕-๖
๔.	นางสาวอรชร สืบสาว	ครู คศ.๓	ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	๑๘ชม. / สัปดาห์/ป.๓
๕.	นางสาวเจนจิรา พระเมเด	ครู คศ.๒	ค.บ.	ปฐมวัยศึกษา	๒๕ ชม./สัปดาห์/อนุบาล ๓
๖.	นางสาวปาริสา ไชยกุล	ครู คศ.๒	ค.ม.	หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้	๑๘ชม. / สัปดาห์/ป.๑
๗.	นางสาวนันทริยา สมสมัย	ครู คศ.๒	ค.บ.	คณิตศาสตร์	๑๘ชม. / สัปดาห์/ป.๒-๖
๘.	นางสาวรจเรข คำภริยา	ครู คศ.๑	ค.บ.	ภาษาอังกฤษ	๒๒ชม. / สัปดาห์/ป.๒
๙.	นางสาวกมลทิพย์ ดวงแก้ว	ครูผู้ช่วย	วท.บ.	วิทยาศาสตร์	๒๑ชม. / สัปดาห์/ป.๑-๖
๑๐.	นางสาวณัฐธิดา ทาหวี	พนักงานราชการ	ศศ.บ.	รัฐประศาสนศาสตร์	๒๕ชม. / สัปดาห์/อนุบาล ๒
๑๑.	นางสาวปนัดดา ดวงสุดา	ครูอัตราจ้าง	ศศ.บ.	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	๑๙ชม. / สัปดาห์/ป.๔
๑๒.	นางนันทพร ดาวลัย	เจ้าหน้าที่ธุรการ	บธ.บ.	บริหารธุรกิจ (การบัญชี)	
๑๓.	นายบุญเพ็ง ท้าวแก้ว	นักการภารโรง	ม.๓		

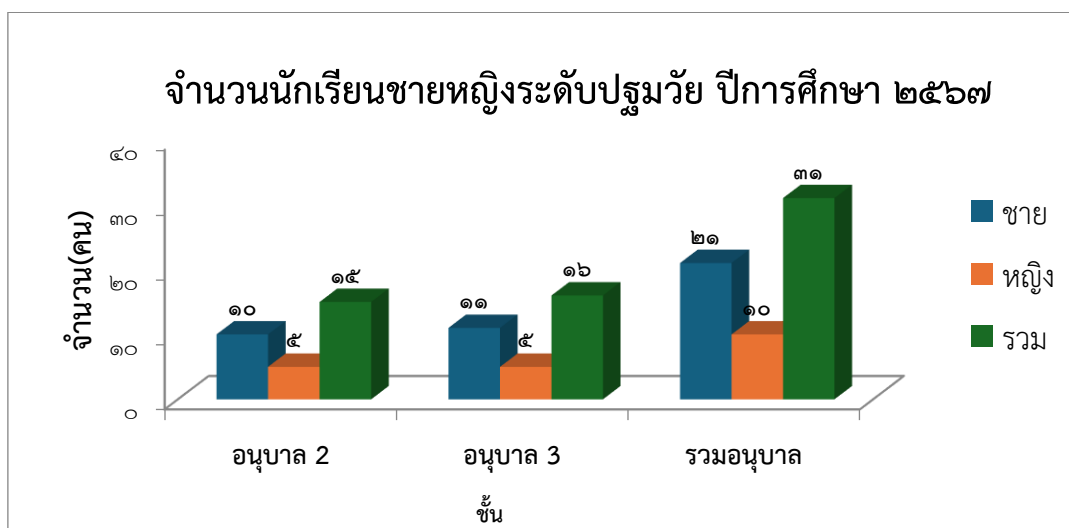
ข้อมูลนักเรียน

จำนวนนักเรียนปีการศึกษา ๒๕๖๗

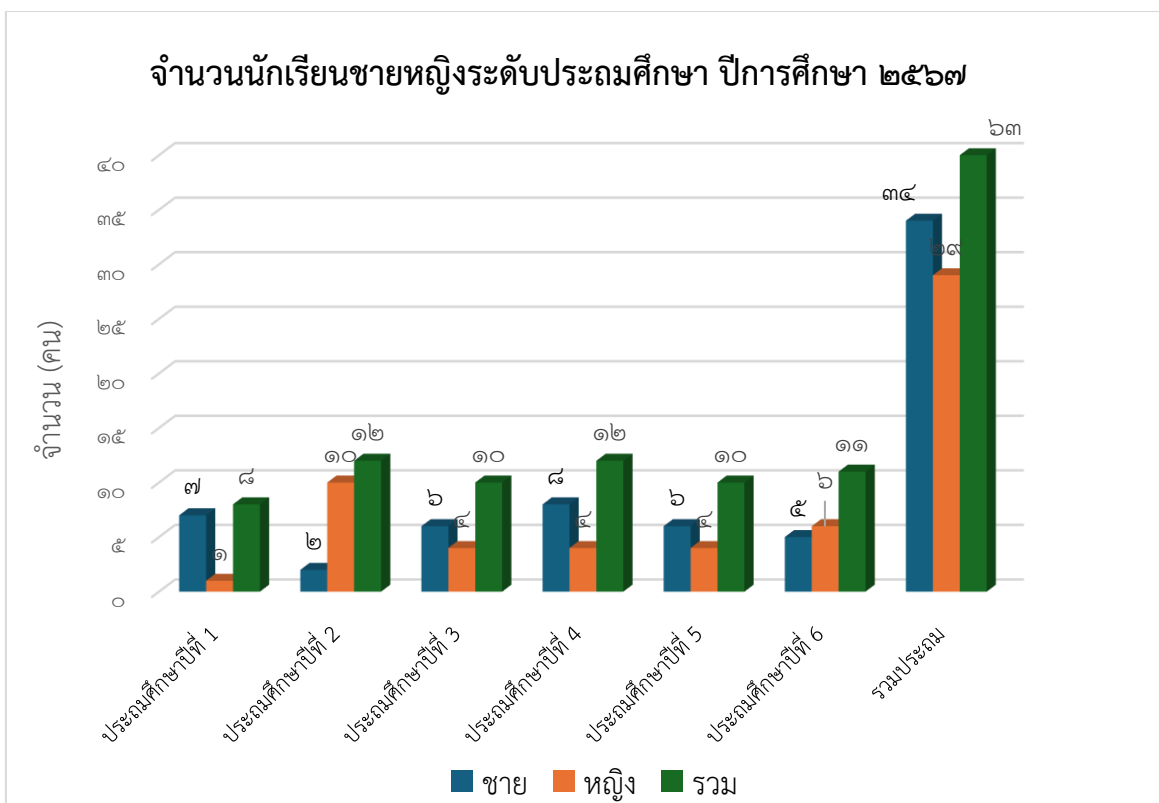
โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยวิวรรณ์) มีนักเรียน จำนวน ๙๔ คน เป็นชาย ๕๕ คน เป็นหญิง ๓๙ คน ห้องเรียนจำนวน ๘ ห้อง

ตาราง แสดงจำนวนนักเรียน และห้องเรียนในโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยวิวรรณ์) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำแนกเป็นรายชั้น

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม
		ชาย	หญิง	
อ.๒	๑	๑๐	๕	๑๕
อ.๓	๑	๑๑	๕	๑๖
รวม	๒	๒๑	๑๐	๓๑



ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม
		ชาย	หญิง	
ป.๑	๑	๗	๑	๘
ป.๒	๑	๒	๑๐	๑๒
ป.๓	๑	๖	๔	๑๐
ป.๔	๑	๘	๔	๑๒
ป.๕	๑	๖	๔	๑๐
ป.๖	๑	๕	๖	๑๑
รวม	๖	๓๔	๒๙	๖๓



๒. ชื่อแผนงาน

แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมทางการศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ)
(แผนงานวิชาการ) กลุ่มบริหารงานวิชาการ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ)

๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ และตำแหน่ง

นายนิพล ผิวแก้ว ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ)

๔. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ - วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘)

๕. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ วัตถุประสงค์

๕.๑ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

๕.๒ ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

๕.๓ กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๕.๔ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๖. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่ โรงเรียน กำหนด

๖.๑ พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยส่งเสริมศักยภาพบุคลากรให้มีขีดความสามารถในการปฏิรูปและจัดกระบวนการเรียนการสอน

๖.๒ ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง

๖.๓ ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

๖.๔ พัฒนาการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ และทั่วถึงตามเป้าหมายในเขตบริการของโรงเรียน

๗. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

ทิศทางการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๘. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่

โครงการต่อเนื่อง

๙. หลักการและเหตุผล

เนื่องจากจังหวัดอุบลราชธานี ได้รับการประกาศเป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งเป็นการจัดการศึกษารูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจในการลดความเหลื่อมล้ำทางด้านการศึกษา โดยการจัดการศึกษาให้เหมาะสม สอดคล้องกับสภาพในแต่ละพื้นที่ มีอิสระในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน การบริหารจัดการ สถานศึกษาที่มีความคล่องตัว ตลอดจนการสร้างและพัฒนาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหาในแต่ละ พื้นที่ อันจะนำไปสู่การยกระดับการจัดการศึกษาของประเทศซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพต่อไป

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิรุณ) เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี ๒๕๖๖ ตามประกาศคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด

อุบลราชธานี ตาม พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ ซึ่งต้องดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เป็น การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียน รวมทั้ง ศึกษาค้นคว้าพัฒนานวัตกรรม เพื่อยกระดับ คุณภาพของผู้เรียนตามบริบทของสถานศึกษา เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งพื้นที่ นวัตกรรม การศึกษา ซึ่งการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนจึงเป็นกลไกสำคัญอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึง ความสำเร็จในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยใน หลักสูตรสถานศึกษาได้กำหนดสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนไว้ ๕ สมรรถนะ ได้แก่ ความสามารถในการ สื่อสาร ความสามารถในการคิดขั้นสูง ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และเพิ่มเติมอีก ๔ สมรรถนะ ได้แก่ ความสามารถในการจัดการตนเอง ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม ความสามารถในการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน และความสามารถในการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และกำหนดสมรรถนะพื้นฐาน ๔ วัฏกลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์

การจัดการเรียนการสอนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม ตาม เป้าหมายของหลักสูตรการศึกษาของชาติ เน้นให้สถาบันการศึกษา ครู ผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนโดยเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ ให้เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขกับการเรียน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นจะต้องมีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ตามแนวทางดำเนินงานในการ ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามนโยบายจุดเน้นของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑ ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพคุณภาพตาม มาตรฐานชาติพร้อมก้าวสู่สากลตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงบนพื้นฐานของความเป็นไทย ผู้บริหารครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นมืออาชีพมีระบบบริหารที่มีการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยใช้นวัตกรรม การเรียนการสอน และส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการศึกษา มีการจัดบรรยากาศในห้องเรียนที่เอื้อต่อการ เรียนรู้ สะอาด เป็นระบบ มีสื่อ นวัตกรรมที่ทันสมัย จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สร้างขวัญและกำลังใจ ให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จ

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์) ตระหนักในความสำคัญและจำเป็น ในการจัดทำ แผนพัฒนานวัตกรรม การบริหารหรือนวัตกรรมเชิงระบบ รวมถึงแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู จึงได้ พัฒนาหลักสูตรและ นวัตกรรม ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีทักษะการคิด การทำงาน เป็นพลเมืองดีมี คุณลักษณะ ทักษะและ สมรรถนะ เพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพ และผลิตผู้เรียนที่มีคุณภาพ มี คุณประโยชน์ต่อการพัฒนา ประเทศการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น

ดังนั้น ทางโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์) จึงเห็นความสำคัญในการพัฒนานักเรียน ทั้งทางด้านวิชาการ ทางด้านความคิด จิตใจ และทักษะชีวิตอื่น ๆ ควบคู่กัน โดยการจัดให้มีบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อ นวัตกรรมที่ทันสมัย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือกิจกรรมส่งเสริม คุณภาพของผู้เรียน และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ร่วมกับหน่วยงานภายนอก เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของ นักเรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ และให้นักเรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานที่ได้กำหนดไว้

๑๐. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

๑. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑
๒. เพื่อเสริมสร้างทักษะและสมรรถนะของผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติจริง
๓. เพื่อให้ข้าราชการครูทุกคนมีนวัตกรรม ที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนที่ถูกต้องเหมาะสมกับ บริบทความต้องการและความจำเป็นของผู้เรียน

๔. เพื่อยกระดับและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนครูให้มีคุณภาพ
๕. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ให้สูงขึ้น

๑๑. เป้าหมายของโครงการ

๑๑.๑ เชิงปริมาณ

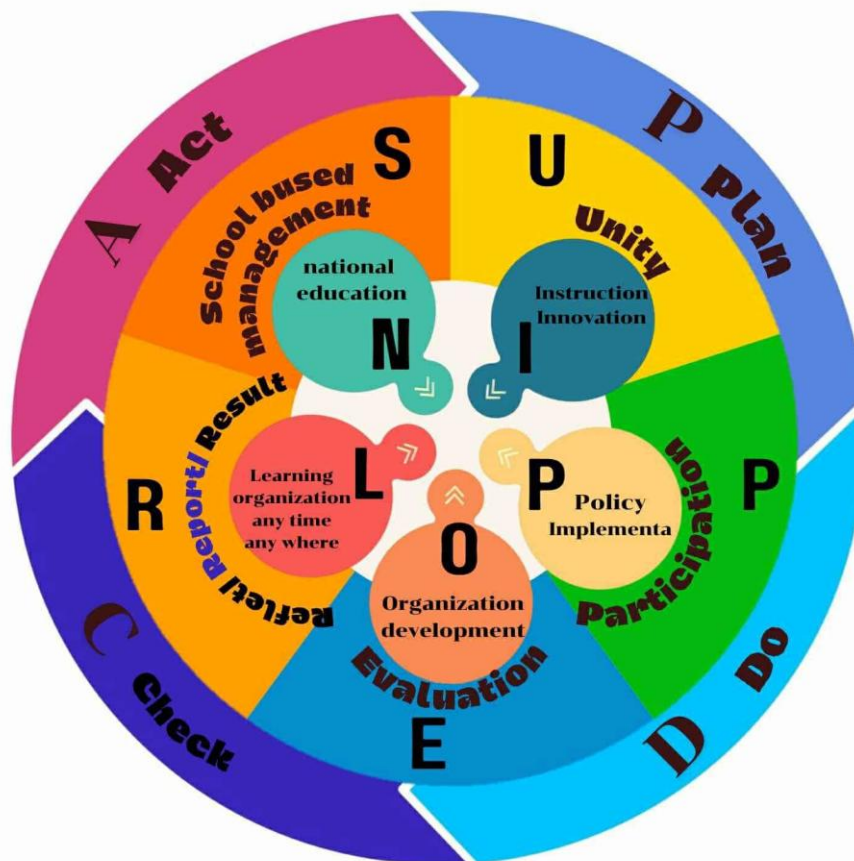
๑. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ - ๓ ทุกคน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ๔ ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๑
๒. นักเรียนระดับประถมศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) ตั้งแต่ ระดับชั้น ป. ๑ - ๖ ทุกคน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๑๐๐
๓. นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ร้อยละ ๘๐
๔. ครูผู้สอนสามารถคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ร้อยละ ๑๐๐

๑๑.๒ เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนระดับอนุบาลโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) ได้รับ ประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ๔ ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๑ เพิ่มขึ้น
๒. นักเรียนระดับประถมศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) ได้รับการ พัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน เพิ่มขึ้น
๒. นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุก กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น
๓. ครูผู้สอนคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ ทางการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม เพิ่มขึ้น

๑๒. นวัตกรรมการบริหาร

“การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะผู้เรียนตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเครือข่ายความร่วมมือและกระบวนการชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community : PLC) โดยใช้รูปแบบการบริหารแบบ SUPER NIPOL Model” โดยนำมาใช้เป็นหลักในการทำงาน ดังแผนภาพ ดังนี้



องค์ประกอบของ SUPER NIPOL

โมเดลนี้แบ่งเป็นสองส่วน คือ SUPER และ NIPOL โดยทั้งสองส่วนมีความเชื่อมโยงกันเพื่อให้การพัฒนา มีประสิทธิภาพ:

๑. SUPER

• S (School-Based Management)

การบริหารโรงเรียนโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาโรงเรียนให้เหมาะสมกับบริบทของชุมชน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง

• U (Unity)

การสร้างความเป็นสามัคคีในทีมงานและชุมชนที่เกี่ยวข้อง เช่น ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อทำงานร่วมกันให้บรรลุเป้าหมายเดียวกัน

• P (Participation)

การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายในกระบวนการพัฒนา เช่น ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครองและภาคส่วนต่าง ๆ

• E (Evaluation)

การประเมินผลการดำเนินงานเพื่อวิเคราะห์และปรับปรุงแผนการทำงาน

• R (Result-Oriented)

มุ่งเน้นการวัดผลลัพธ์ของการพัฒนา ทั้งด้านคุณภาพนักเรียน คุณภาพการสอน และความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง เช่น การรายงานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังใช้นวัตกรรมใหม่

๒. NIPOL

• N (National Education)

การสนับสนุนเป้าหมายการศึกษาในระดับชาติ เพื่อให้โรงเรียนตอบสนองต่อแผนยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาของประเทศ

• I (Instruction Innovation)

การสร้างนวัตกรรมด้านการเรียนการสอนที่ทันสมัย เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้

• P (Policy Implementation)

การนำนโยบายการศึกษามาปฏิบัติในโรงเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

• O (Organization Development)

การพัฒนาโรงเรียนให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่มีศักยภาพในการปรับตัวและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

• L (Learning Organization Anytime, Anywhere)

ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ครู และบุคลากรในทุกสถานการณ์ โดยเน้นการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบท

ความสำคัญของ SUPER NIPOL Model

๑. พัฒนาการจัดการในโรงเรียน SUPER NIPOL ช่วยให้โรงเรียนมีกรอบการบริหารจัดการที่เป็นระบบและครอบคลุมทุกมิติ

๒. สร้างนวัตกรรมในกระบวนการเรียนรู้ การมุ่งเน้น Instruction Innovation ช่วยให้ครูสามารถพัฒนาวิธีการสอนที่สร้างสรรค์และเหมาะสมกับผู้เรียน

๓. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ระดับชาติ ช่วยให้โรงเรียนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตอบสนองต่อความต้องการของกระทรวงศึกษาธิการ

๔. เพิ่มการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน Unity และ Participation ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชุมชนและโรงเรียน

๕. สร้างโรงเรียนให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ Learning Organization ช่วยให้โรงเรียนและบุคลากรปรับตัวในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเครือข่ายความร่วมมือและกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community : PLC) โดยใช้รูปแบบการบริหารแบบ SUPER NIPOL Model สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ มีวิธีการดำเนินการให้บรรลุผลตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ศึกษาวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้เรียน (P)

ขั้นตอนที่ ๒ กำหนดแผนงาน/โครงการ/ออกแบบแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก โดยอิงโมเดล SUPER NIPOL (P)

ขั้นตอนที่ ๓ การประชุมวางแผนการดำเนินงาน (P)

ขั้นตอนที่ ๔ การแต่งตั้งคณะทำงานขับเคลื่อน (P)

ขั้นตอนที่ ๕ การอบรม ศึกษาดูงาน เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ที่พัฒนาการ

จัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (D)
 ขั้นตอนที่ ๖ ทดลองใช้นวัตกรรมในห้องเรียน และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (D)
 ขั้นตอนที่ ๗ การกำกับ ติดตาม โดยผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้อง (C)
 ขั้นตอนที่ ๘ สะท้อนคิดด้วยชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC เพื่อปรับปรุงการดำเนินงานให้มีคุณภาพ
 อย่างต่อเนื่อง (A)

ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

ขั้นการวางแผน (Plan) มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

๑. ประชุมครูเพื่อสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการขับเคลื่อนพัฒนาคุณภาพ
 การศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)
๒. วางแผนการดำเนินงาน วางแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมเชิงรุก
๓. กำหนดปฏิทินการดำเนินงาน
๔. ประชุมครูชี้แจงการจัดการกระบวนการเรียนการสอนเชิงรุก (Active learning)

ขั้นการปฏิบัติ (Do) มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

๑. ครูพัฒนานวัตกรรม และออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active
 learning) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการและกิจกรรมที่หลากหลาย
๒. การบริหารจัดการชั้นเรียน เช่น การจัดเตรียมห้องเรียน
๓. การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active learning) ร่วมกับนวัตกรรมการเรียนรู้

ขั้นการตรวจสอบ (Check) มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

๑. ประเมินผลและเก็บข้อมูลการเรียนรู้ของนักเรียน
๒. นิเทศ กำกับ ติดตามการดำเนินงาน
๓. ประเมินผลการดำเนินงาน

ขั้นการปรับปรุง (Act)

๑. วิเคราะห์ผลการดำเนินงานพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active learning)
๒. ประชุมคณะครูเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC)
๓. ปรับปรุงและพัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

๑. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น
๒. นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาได้ดีขึ้น
๓. ครูมีเครื่องมือและแนวทางการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ
๔. โรงเรียนมีระบบบริหารจัดการเรียนรู้ที่เป็นมาตรฐาน

แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

๑. ขยายผลการใช้โมเดล SUPER NIPOL สู่วิทยาลัยอื่น ๆ
๒. พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชน
๓. สร้างระบบติดตามและพัฒนานวัตกรรมการสอนอย่างต่อเนื่อง
๔. ส่งเสริมให้ครูทุกคนพัฒนานวัตกรรมการสอนของตนเอง

๑๓. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ

๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๔.๑ ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านผลการเรียนทุกกลุ่มสาระวิชาอยู่ในระดับ ๓ ขึ้นไป

๑๔.๒ ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนมีความสามารถในการใช้สื่อนวัตกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงานอย่างสร้างสรรค์ และมีคุณธรรม

๑๔.๓ ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนมีพัฒนาการความก้าวหน้าทางการเรียนตามเกณฑ์ที่หลักสูตรสถานศึกษากำหนด ใน ด้านความรู้ความเข้าใจ กระบวนการต่างๆ

๑๔.๔ ครูได้พัฒนาจัดการเรียนการสอนโดยนวัตกรรมการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอน

๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรม “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเครือข่ายความร่วมมือและกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community : PLC) โดยใช้รูปแบบการบริหารแบบ SUPER NIPOL Model” จำนวน ๕๔,๙๐๐ บาท

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภทนวัตกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ
๑	การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเครือข่ายความร่วมมือและกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community : PLC) โดยใช้รูปแบบการบริหารแบบ SUPER NIPOL Model	นวัตกรรมด้านการพัฒนาคุณภาพการศึกษา	๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดีขึ้น ๒. นักเรียนมีความสุขในการเรียน ๓. นักเรียนได้รับความรู้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ๔. นักเรียนทุกคนได้รับการส่งเสริมด้านความเป็นเลิศทางวิชาการตามศักยภาพ ๕. นักเรียนทุกคนได้รับโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา	๒๐๐วัน	นางสาวปาริสา ไชยกุล

รายละเอียดการใช้งบประมาณ* ในการพัฒนาแต่ละนวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
กิจกรรมที่ ๑ ปรับปรุง/ พัฒนาและจัดทำ หลักสูตรสถานศึกษา	ค่าวัสดุ	กระดาษ วัสดุ อื่น ๆ	๑,๐๐๐
กิจกรรมที่ ๒ อบรมการ สร้างนวัตกรรมให้กับ ผู้บริหาร คณะครูและ บุคลากรทางการศึกษา - ค่าวิทยากร จำนวน ๒ วัน - ค่าอาหารว่างและ เครื่องดื่ม - ค่าอาหารกลางวัน - ค่าวัสดุการจัดอบรม - ค่าสถานที่และค่า เดินทาง	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ	๑) ค่าอาหารว่างและ เครื่องดื่มผู้เข้าอบรม ๒ วัน วันละ ๒ มื้อ มื้อละ ๕๐ บาท x ๑๓ คน x ๒ มื้อ x ๒ วัน เป็นเงิน ๒,๖๐๐ บาท ๒) ค่าอาหารกลางวันผู้ เข้าอบรม ๒ วัน วันละ ๒ มื้อ วันละ ๖๐๐ บาท x ๑๓ คน x ๒ วัน เป็น เงิน ๑๕,๖๐๐ บาท ๓) ค่าจ้างวิทยากร ๑ คน ๒ วัน วันละ ๖ ชั่วโมง x ชั่วโมงละ ๖๐๐ บาท x ๒ วัน เป็นเงิน ๗,๒๐๐ บาท ๔) ค่าที่พัก ๑ คืน คืนละ ๗๕๐ บาท x ๑๓ คน เป็นเงิน ๙,๗๕๐ บาท ๕) ค่าเดินทางจ้างเหมา รถตู้ ๕,๗๕๐ บาท ๖) ค่าอุปกรณ์ต่างๆ ๒,๐๐๐ บาท	๔๒,๙๐๐
กิจกรรมที่ ๓ สร้าง นวัตกรรมทางการศึกษา	ค่าวัสดุ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การ เรียนการสอนสำหรับ วิชาที่เกี่ยวกับนวัตกรรม	๑๑,๐๐๐
รวมยอดสุทธิ			๕๔,๙๐๐

๑๖. นวัตกรรมของครู

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์) ได้ดำเนินการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยการจัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู ดังนี้

๑. การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สื่อเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓
๒. การพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียน โดยใช้กิจกรรมอ่านย่อ ข้าทวน ชวนเขียน ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๓. หนูน้อยนักวิทยาศาสตร์ โดยใช้โครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทย ระดับปฐมวัย เป็นฐาน ชั้นอนุบาล ๒
๔. การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะการลบ ร่วมกับเกมวงล้อมหาสนุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้กระบวนการ Active Learning
๕. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง สารอาหาร
๖. การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย สื่อช่วยสอน PowerPoint เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๗. การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่าย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบสิคโพนิกส์ทรรษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์) ปีการศึกษา ๒๕๖๘
๘. การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๙. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวก การลบเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ด้วยชุดกิจกรรม
๑๐. นวัตกรรมภาษาไทยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านคำมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ลำดับที่	ชื่อนวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
๑	การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สื่อเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓	นางสาวเจนจิรา พระเมเด	๑,๑๐๐
๒.	การพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียน โดยใช้กิจกรรมอ่านย่อ ข้าทวน ชวนเขียน ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	นางสาวปาริสา ไชยกุล	๑,๑๐๐
๓.	หนูน้อยนักวิทยาศาสตร์ โดยใช้โครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทย ระดับปฐมวัย เป็นฐาน ชั้นอนุบาล ๒	นางสาวณัฐธิดา หาทวี	๑,๑๐๐
๔	การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะการลบ ร่วมกับเกมวงล้อมหาสนุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้กระบวนการ Active Learning	นางสาวนันทริยา สมสมัย	๑,๑๐๐

ลำดับ ที่	ชื่อนวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
๕	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง สารอาหาร	นางสาวกมลทิพย์ ดวงแก้ว	๑,๑๐๐
๖	การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย สื่อช่วยสอน PowerPoint เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	นางสาวอรชร สีบสาว	๑,๑๐๐
๗	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่าย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเบสิกโฟนิกส์สรรษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยารณ์) ปีการศึกษา ๒๕๖๘	นางสาวจรูญ คำภริยา	๑,๑๐๐
๘	การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม 5W1H ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	นางโสภภาพิมพ์ สุวรรณเพชร	๑,๑๐๐
๙	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวก การลบเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ด้วยชุดกิจกรรม	นายวินัย สุวรรณเพชร	๑,๑๐๐
๑๐	นวัตกรรมภาษาไทยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านคำมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	นางสาวปนัดดา ดวงสุดา	๑,๑๐๐



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สื่อเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ ๓

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวเจนจิรา พระเมเด

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สื่อเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีความจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็ก เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดพัฒนาการอย่างเต็มศักยภาพของเด็กแต่ละคน ซึ่งกิจกรรมที่จัดควรคำนึงตัวเด็กเป็นสำคัญ เปิดโอกาส ให้เด็กได้เป็นผู้ริเริ่มกิจกรรม ควรเน้นให้มีสื่อของจริงเปิดโอกาสให้เด็กได้สังเกต สำรวจ ค้นคว้า และการทดลองด้วยตนเอง ศิลปะช่วยให้เด็กเชื่อมผสมผสานความรู้ วิทยาศาสตร์ สังคม คณิตศาสตร์ ศิลปะของเด็กมีความต่างจากศิลปะโดยทั่วไปตรงที่ ศิลปะเด็กเป็นการแสดงออกตามความสนใจ การรับรู้ และความพร้อมของเด็กแต่ละคนโดยแสดงออกด้วยวิธีการใดวิธีการ หนึ่งและปรากฏเป็นผลงานทางศิลปะ เพราะศิลปะของเด็กเสมือนเป็นตัวแทนของความรู้สึนึกคิดของเด็กโดยตรง ศิลปะ สำหรับเด็ก คือ สิ่งที่เด็กแสดงออกซึ่งความเจริญเติบโตทางความนึกคิด ความเข้าใจและการแปลความหมายของสิ่งแวดล้อม แต่เมื่อเขาเติบโตขึ้น วิธีการและสิ่งที่เขาแสดงออกก็จะเปลี่ยนไป นอกจากนี้กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะยังสอดคล้องกับ หลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดีอีกทั้งช่วยให้กล้ามเนื้อและสายตาสัมพันธ์กัน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ และยังช่วยในการส่งเสริมทั้งความคิด การรู้จักทำงาน การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สื่อ และวัสดุก็มีความจำเป็นสำหรับ เด็ก จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าวจึงได้วางแผนโดยเริ่มต้นจัดกิจกรรมในปีการศึกษาปีการศึกษา ๒๕๖๗ ต่อเนื่อง จนถึงปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้กับนักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยารณ์)สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต๑ ในระดับชั้นอนุบาล ปีที่ ๓ เพื่อส่งเสริมและพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ให้กับเด็กปฐมวัย และเป็นพื้นฐานให้กับเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เริ่มต้นของพัฒนาการต่าง ๆ ของชีวิตมนุษย์ เป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญที่สุด เพราะเด็กจะมีการพัฒนาการทุกด้านอย่างรวดเร็ว การศึกษาระดับปฐมวัยจึงมีความสำคัญและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา ทักษะการมนุษย์ เนื่องจากเด็กในวัยนี้เป็นช่วงอายุที่สามารถพัฒนาความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและ สติปัญญา การศึกษาระดับปฐมวัยจึงเป็นการศึกษาระดับพื้นฐานชีวิต ทั้งนี้จากการศึกษาหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยึดหยุ่นโดยมีปรัชญาการศึกษาปฐมวัยว่า “การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรก เกิดถึง ๖ ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐาน การอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคน ให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และ ความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิด คุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ”(หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ : ๒) เด็กปฐมวัย ช่วยอายุ ๐-๖ ปี ถือเป็นช่วงโอกาสทองแห่งการเรียนรู้ ในวัยนี้สมองเติบโตอย่างรวดเร็ว ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาด้วยวิธีการที่ ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและ สติปัญญา เป็นวัยที่ร่างกาย และสมองเด็กกำลังเจริญเติบโต เด็กต้องการความรัก ความใส่ใจ ดูแลอย่างใกล้ชิด เด็กวัยนี้มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ ประสบการณ์ทั้ง ๕ ได้สำรวจ ทดลอง เล่น ลงมือหาคำตอบด้วยตนเองได้มี โอกาสคิดแก้ปัญหา เลือกรัดตสันใจ ใช้ภาษาสื่อ ความหมาย คิดริเริ่มสร้างสรรค์และอยู่กับผู้อื่นอย่างมี การพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงควรมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเด็กทุกคน เจริญเติบโตและเรียนรู้อย่างมีความสุขเปิดโอกาสให้เด็กได้สัมผัสและคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมด้วยตนเอง ดังนั้นการจัด การศึกษาระดับปฐมวัยควรจัดการศึกษาอย่างถูกวิธี และเป็นไปตามขั้นตอนพัฒนาการของเด็ก จะทำให้เด็กเหล่านั้นมีความ พร้อมและมีศักยภาพที่จะพัฒนาต่อไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อส่งเสริมศักยภาพเด็กปฐมวัย พัฒนาด้านประสาทสัมผัส พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ฝึกการสังเกต การคิดแก้ปัญหา
๒. เพื่อให้เด็กได้แสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
๓. เพื่อให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์ให้ร่าเริงแจ่มใส และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

๘.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาล ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยวิวรรณ์) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๖ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

Lowenfeld (๑๙๕๗, pp.๓๓-๓๙) กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กเกิด พัฒนาการในทุกๆ ด้าน เพื่อให้เด็กมีความเจริญงอกงามในทางสร้างสรรค์อย่างสูงสุด และส่งเสริมการเจริญเติบโตขึ้นตามวุฒิภาวะ ความสนใจ และความต้องการของเด็ก ในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ เมื่อพิจารณาในวงกว้างจะพบคุณค่า ๒ ด้าน ด้านหนึ่งคือการที่ เด็กได้ระบายออกซึ่งความ เคร่งเครียดภายใน ขจัดความรู้สึกต้อยบางอย่างที่มีอยู่และเป็นการแสดงความรู้สึกความต้องการ ภายในให้ปรากฏขึ้น คุณค่าเช่นนี้จะเป็นการเปิดเผยถึงความรู้สึกภายในของเด็กแต่ละคน ซึ่งการ แสดงออกทางอื่น เช่น การเล่นหรือการพูดคุยไม่สามารถทำได้ดีเท่ากับการทำงาน ศิลปะ ศิลปะสามารถบรรยายและแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดการรับรู้และความต้องการของเด็กได้ศิลปะจึงเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางด้านต่างๆ ของเด็ก

กาญจนา สองแสน (๒๕๕๑, หน้า ๑๕) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองเด็กปฐมวัยในการเรียนรู้และผสมผสานจากประสบการณ์ ซึ่งท าให้ เกิดความคิดค้นในรูปแบบของการประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ต่างไปจากรูปแบบเดิม

กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑, หน้า ๓๖) การคิดสร้างสรรค์เป็นขบวนการ คิดแปลกใหม่ไปจากความคิดเดิม ๆ และธรรมชาติได้หลายทาง หลายความคิด และ ความสามารถอธิบายเรื่องที่เกิดขึ้นได้ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (๒๕๕๑, หน้า ๑๗๗) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการจินตนาการและรวบรวมความรู้ ความคิดเดิม อย่างหลากหลายและรวดเร็วสร้างเป็นความรู้ ความคิดใหม่ของตนเองสามารถคิดนอกกรอบได้ มีผลงานการคิดสามารถริเริ่มและสร้างสรรค์ผลงานหรือสิ่งใหม่ ๆ ได้ ทินกร บัวพูล (๒๕๕๒, หน้า ๒) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ว่าเป็นความคิดที่แปลกใหม่ ที่เราไม่เคยคิดไม่เคยท ามาก่อน และถ้าเป็นสิ่งที่คนอื่นไม่เคย คิดไม่เคยท ามาก่อน ก็จะเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ดีเยี่ยม แต่ต้องเป็นสิ่งดี ๆ เท่านั้น

ศิริลักษณ์ นิตินธรรมกุล (๒๕๕๒, หน้า ๑๘) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลายทิศทาง คิดได้กว้างไกล สามารถ น าความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ มาใช้แก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดที่ผสมผสาน ความคิดเดิมเกิดเป็นแนวคิดใหม่ได้โดยสามารถสร้างออกมาในรูปของผลงาน

สุนันทา สุวรรณสถิตย์ (๒๕๕๓, หน้า๓๙) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน แสดงออกมาทางกระบวนการ คิดแบบแปลกใหม่ เพื่อน ำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น พบสิ่งต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อตนเอง และส่วนรวม สามารถส่งเสริมและพัฒนาขึ้นโดยการจัดประสบการณ์ สภาพแวดล้อม ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีอิสระในทางความคิดและผลผลิต

อัคราภรณ์ ศรีกาญจน์ (๒๕๕๓, หน้า ๒๐) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดตอบสนองต่อเหตุการณ์หรือปัญหา ได้มากกว่าไกลหลายทิศทาง แปลกใหม่ และมีคุณค่า โดยสามารถคิดดัดแปลง ปรงแต่ง ผสมผสานความคิดเดิมให้เกิดสิ่งที่แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์ แนวคิดเกี่ยวกับความคิด สร้างสรรค์ สามารถมองได้ทั้งในแง่ปรัชญาและในแง่จิตวิทยา ซึ่งในทางปรัชญามองว่าความคิดสร้างสรรค์อยู่ในรูปของความคิดดีเลิศ เป็นพรสวรรค์ของมนุษย์เป็นความอัจฉริยะ และมีพลังเหนือคนธรรมดาทั่ว ๆ ไป

บานชื่น พุ่มชะเอม (๒๕๕๖, หน้า ๔๔) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการคิด หรือวิธีคิดซึ่งเป็นความสามารถทางสมองของมนุษย์ ในการที่จะคิดได้หลายทิศทาง ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิด ยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งน ำไปสู่วิธีการแก้ปัญหา หรือผลงานใหม่ ๆ ที่เป็น ประโยชน์และมีคุณค่าต่อสังคม

Torrance (๑๙๖๒, p. ๑๖ อ้างถึงใน ญัฐวรรณ ขนชัยภูมิ, ๒๕๕๖, หน้า ๒๗) ให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ ผลผลิต หรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมเอา ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิม แล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้น ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่มีสมบูรณ้อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปแบบผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น

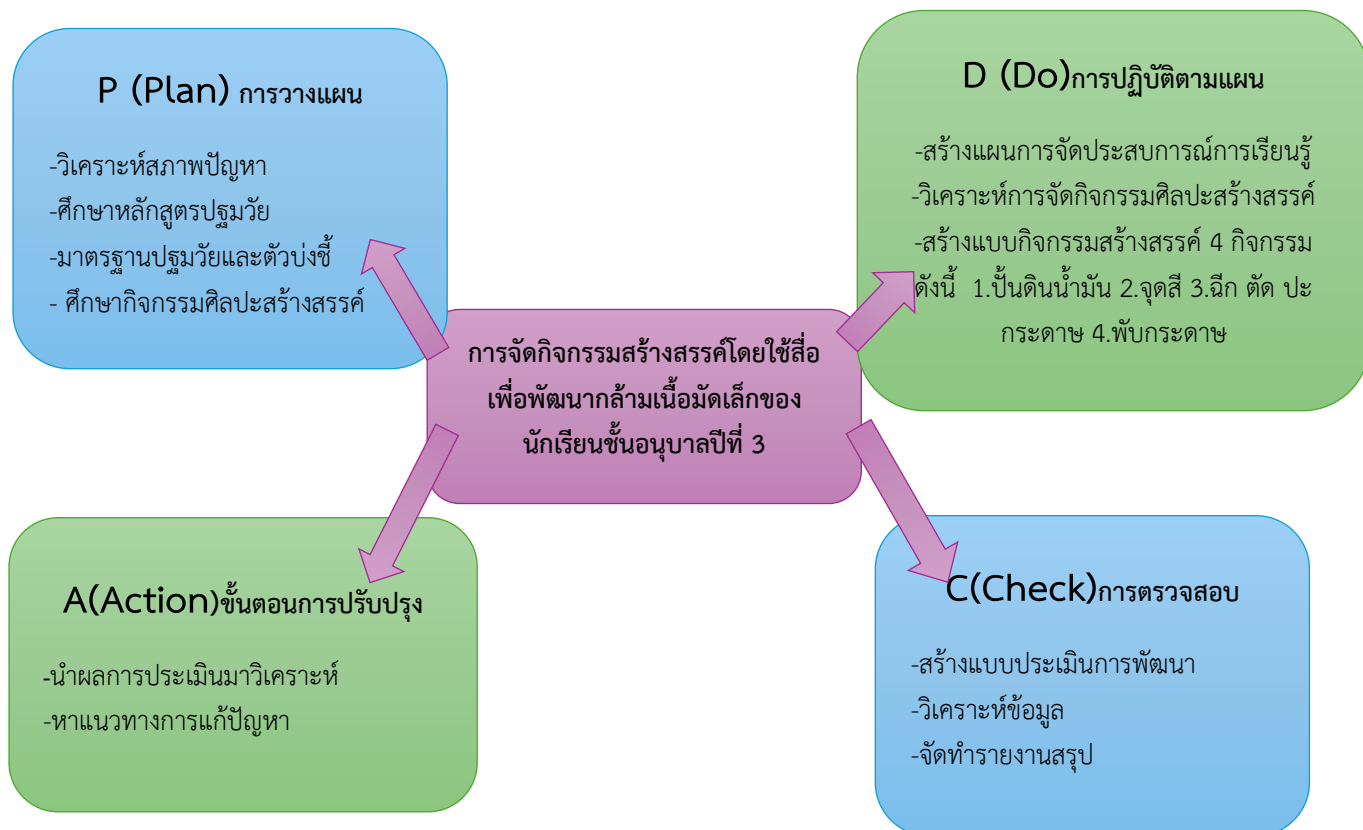
๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และคู่มือการใช้หลักสูตร ในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ มาตรฐานและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัย คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย สารการเรียนรู้ ขอบข่ายของกิจกรรมที่จัดให้กับเด็ก และพบว่ากิจกรรมสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับงานศิลปะต่างๆ ซึ่งสามารถพัฒนาศักยภาพของเด็กได้หลายด้าน เช่น พัฒนาด้านร่างกาย กล้ามเนื้อเล็ก พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เด็กมีการผ่อนคลายอารมณ์ให้ร่างกายแจ่มใส พัฒนาการด้าน สังคม เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และ พัฒนาด้านสติปัญญา เด็กได้ฝึกการสังเกต การคิดแก้ปัญหา และการใช้ภาษา

๒. ศึกษากิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยศึกษากิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กปฐมวัยสอดคล้องกับหน่วยการ เรียนรู้ มีความหลากหลายสามารถส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็ก และดึงดูดความสนใจเด็ก โดยกิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

๓. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โดยครูได้ออกแบบการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ตามหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามแผนการจัดประสบการณ์ของชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ทั้งหมด ๔๐ หน่วย

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ครูมีความรู้ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบอย่างที่ดีต่อเพื่อน ร่วมวิชาชีพในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และต่อยอดไปยังระดับชั้นอื่นๆ ทำให้ สามารถแก้ปัญหาในการจัดการ เรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

๒. เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้จากนวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายที่เกิดจากความต้องการของ เด็กๆ อย่างแท้จริง และเป็นไปตามสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย ครูและเด็กๆ ใช้ นวัตกรรมร่วมกัน เด็กๆ เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน สนใจในการเรียน มากขึ้น อยากมาโรงเรียนมากขึ้น เพราะ นวัตกรรมเรียนรู้ของครูที่สร้างขึ้นน่าสนใจ มีความแปลกใหม่

๓. เด็กปฐมวัยเกิดพัฒนาการด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ สติปัญญา อย่างสมบูรณ์ มีความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

๔. เด็กปฐมวัยมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับเด็ก และเด็กกับเด็กด้วยกัน เพราะสื่อบางอย่างเด็ก ๆ ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบและสร้างกับครู ทำให้เกิด ความภาคภูมิใจ และใส่ใจในการ ดูแลรักษามากขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณจำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

๑. ผลงานกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะจากก้ามแมลง
๒. การสังเกตการร่วมกิจกรรมและการใช้ก้ามแมลงในในการทำกิจกรรมศิลปะของเด็ก

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม

กิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สื่อ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

ฉีก ตัด ปะ กระดาษ



กิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สี เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

จุดสีสร้างภาพ



กิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สื่อ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

พับกระดาษ



กิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้สื่อ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

ปั้นดินน้ำมัน



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรม ฝึก ตัด ปะ กระดาษ
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	พฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑.	ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์(กิจกรรม ฝึก ตัด ปะ)	/		
๒.	ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	/		
๓.	การใช้ภาษาอธิบายผลงานและร่วมแสดงความคิดเห็น	/		
๔.	ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		
๕.	ความรับผิดชอบทำความสะอาดห้องเรียนและเก็บของเข้าที่	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
- ๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
- ๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน ปั่น ปั่น ปั่น
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	พฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑.	ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์(กิจกรรม ฝึก ตัด ปะ จุดสีสร้างภาพ)	/		
๒.	ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	/		
๓.	การใช้ภาษาอธิบายผลงานและร่วมแสดงความคิดเห็น	/		
๔.	ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		
๕.	ความรับผิดชอบทำความสะอาดห้องเรียนและเก็บของเข้าที่	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรม จุดสีสร้างภาพ
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	พฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑.	ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์(กิจกรรมปั้น ปั้น ปั้น)	/		
๒.	ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	/		
๓.	การใช้ภาษาอธิบายผลงานและร่วมแสดงความคิดเห็น	/		
๔.	ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		
๕.	ความรับผิดชอบทำความสะอาดห้องเรียนและเก็บของเข้าที่	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
- ๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
- ๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรม พับกระดาษ
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	พฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑.	ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์(กิจกรรมพับกระดาษ)	/		
๒.	ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	/		
๓.	การใช้ภาษาอธิบายผลงานและร่วมแสดงความคิดเห็น	/		
๔.	ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		
๕.	ความรับผิดชอบทำความสะอาดห้องเรียนและเก็บของเข้าที่	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
- ๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
- ๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้

สรุปแบบสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกิจกรรม ฉีก ตัด ปะ กระดาษ
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	ชื่อ - สกุล	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑	เด็กชายกิตติคมน์ ศิระพรหม	/		
๒	เด็กชายจิรวัดน์ แก่นคำ	/		
๓	เด็กชายฐิติวัฒน์ แก้วดวง	/		
๔	เด็กชายธนกฤต วุฒิชัย	/		
๕	เด็กชายธนภัทร สายเสนา	/		
๖	เด็กชายพร้อมจักรกิต ตรีเมฆ	/		
๗	เด็กชายวงศกร พรสวัสดิ์	/		
๘	เด็กชายวรวิทย์ บุษพาพันธ์	/		
๙	เด็กชายสุธาดา ทัพธานี	/		
๑๐	เด็กชายสุภณัย สุวรรณรัตน์	/		
๑๑	เด็กหญิงกานต์รวี สีแดง	/		
๑๒	เด็กหญิงกัญญาพร เกษร	/		
๑๓	เด็กหญิงธัญญาภรณ์ ถือโคตร	/		
๑๔	เด็กหญิงประภาพร สีสิทธิ์	/		
๑๕	เด็กหญิงรินรดา กาสา	/		
๑๖	เด็กชายนิตินันท์ นานัน	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
- ๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
- ๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้

รูปแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกิจกรรม ปั่น ปั่น ปั่น
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	ชื่อ - สกุล	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑	เด็กชายกิตติคมน์ ศิระพรหม	/		
๒	เด็กชายจิรวัดน์ แก่นคำ	/		
๓	เด็กชายฐิติวัฒน์ แก้วดวง	/		
๔	เด็กชายธนกฤต วุฒิชัย	/		
๕	เด็กชายธนภัทร สายเสนา	/		
๖	เด็กชายพร้อมจักรกิต ตรีเมฆ	/		
๗	เด็กชายวงศกร พรสวัสดิ์	/		
๘	เด็กชายวรวิทย์ บุษพาพันธ์	/		
๙	เด็กชายสุธาดา ทัพธานี	/		
๑๐	เด็กชายสุภณัย สุวรรณรัตน์	/		
๑๑	เด็กหญิงกานต์รวี สีแดง	/		
๑๒	เด็กหญิงกัญญาพร เกษร	/		
๑๓	เด็กหญิงธัญญาภรณ์ ถือโคตร	/		
๑๔	เด็กหญิงประภาพร สีสิทธิ์	/		
๑๕	เด็กหญิงรินรดา กาสา	/		
๑๖	เด็กชายนิตินันท์ นานัน	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
- ๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
- ๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้

สรุปแบบสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกิจกรรม จุดสีสร้างภาพ
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	ชื่อ - สกุล	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑	เด็กชายกิตติคมน์ ศิระพรหม	/		
๒	เด็กชายจิรวัดน์ แก่นคำ	/		
๓	เด็กชายฐิติวัฒน์ แก้วดวง	/		
๔	เด็กชายธนกฤต วุฒิชัย	/		
๕	เด็กชายธนภัทร สายเสนา	/		
๖	เด็กชายพร้อมจักรกิต ตรีเมฆ	/		
๗	เด็กชายวงศกร พรสวัสดิ์	/		
๘	เด็กชายวรวิทย์ บุษพาพันธ์	/		
๙	เด็กชายสุธาดา ทัพธานี	/		
๑๐	เด็กชายสุภณัย สุวรรณรัตน์	/		
๑๑	เด็กหญิงกานต์รวี สีแดง	/		
๑๒	เด็กหญิงกัญญาพร เกษร	/		
๑๓	เด็กหญิงธัญญาภรณ์ ถือโคตร	/		
๑๔	เด็กหญิงประภาพร สีสิทธิ์	/		
๑๕	เด็กหญิงรินรดา กาสา	/		
๑๖	เด็กชายนิตินันท์ นานัน	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
- ๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
- ๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้

สรุปแบบสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกิจกรรม พับกระดาษ
ชั้นอนุบาล ๓

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ในช่องที่สอดคล้องกับความสามารถและพฤติกรรมของผู้เรียน

ที่	ชื่อ - สกุล	ระดับพฤติกรรม		
		๓	๒	๑
๑	เด็กชายกิตติคมน์ ศิระพรหม	/		
๒	เด็กชายจิรวัดน์ แก่นคำ	/		
๓	เด็กชายฐิติวัฒน์ แก้วดวง	/		
๔	เด็กชายธนกฤต วุฒิชัย	/		
๕	เด็กชายธนภัทร สายเสนา	/		
๖	เด็กชายพร้อมจักรกิต ตรีเมฆ	/		
๗	เด็กชายวงศกร พรสวัสดิ์	/		
๘	เด็กชายวรวิทย์ บุษพาพันธ์	/		
๙	เด็กชายสุธาดา ทัพธานี	/		
๑๐	เด็กชายสุภณัย สุวรรณรัตน์	/		
๑๑	เด็กหญิงกานต์รวี สีแดง	/		
๑๒	เด็กหญิงกัญญาพร เกษร	/		
๑๓	เด็กหญิงธัญญาภรณ์ ถือโคตร	/		
๑๔	เด็กหญิงประภาพร สีสิทธิ์	/		
๑๕	เด็กหญิงรินรดา กาสา	/		
๑๖	เด็กชายนิตินันท์ นานัน	/		

เกณฑ์การประเมิน

- ๓ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรงดีมาก
- ๒ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กปานกลาง
- ๑ หมายถึง ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กพอใช้



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน โดยใช้กิจกรรมอ่านย่ำ ซ้ำทวน ชวนเขียน
ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวปาริสา ไชยกุล

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน โดยใช้กิจกรรมอ่านย่ำ ซ้ำทวน ชวนเขียน ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๔.๑ ศึกษาปัญหาด้านทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ผ่านการสังเกต การสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านมา

๔.๒ นำแนวคิดด้านการเรียนรู้เชิงโครงสร้าง (Constructivism) และการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำของ Thorndike มาประยุกต์ใช้

๔.๓ ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านและการเขียนที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

๔.๔ ทดลองใช้กิจกรรมและสื่อการสอนกับนักเรียนกลุ่มนำร่องเพื่อประเมินผลและปรับปรุง

๔.๕ นำผลที่ได้รับไปพัฒนาต่อยอดและเผยแพร่สู่ครูคนอื่น ๆ

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารที่สำคัญมาก ทำให้มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ภาษาไทยเป็นวิชาที่มีความสำคัญและจำเป็นในการสื่อสารของมนุษย์ การสื่อสารของมนุษย์ใช้ทักษะที่สำคัญหลายทักษะ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน ซึ่งการสอนภาษาไทยให้บรรลุวัตถุประสงค์และมีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องฝึกทักษะต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน เด็กไทยทุกคนจึงควรเรียนรู้และใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง ซึ่งการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ในด้านทักษะการอ่านถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ การรู้และใช้วิธีอ่านที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้อ่านทุกคน การรู้จักฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดี ทั้งจะช่วยให้เกิดความชำนาญ และมีความรู้กว้างขวางขึ้น ส่วนด้านทักษะการเขียนนับว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ใช้ในการสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์ ภาษา ตัวอักษรเป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้ความคิด พื้นฐานการเขียนนับว่าเป็นสิ่งสำคัญและในห้วงเวลาที่สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ที่ผ่านมา ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ความสนใจการอ่านการเขียนหนังสือจึงน้อยลง ดังนั้นการส่งเสริม สนับสนุนการอ่านการเขียนเพื่อแก้ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนด้วยกิจกรรม สื่อ คู่มือ และเทคนิคการจัดการเรียนการสอนจะช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวลในการเรียน ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ

ปีการศึกษา ๒๕๖๖ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดนโยบายและจุดเน้นในการจัดการศึกษาไว้ ๙ ข้อ โดยจุดเน้นข้อที่ ๑ เร่งแก้ปัญหากลุ่มผู้เรียนที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด ๑๙ โดยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษา พื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss Recovery) ให้กับผู้เรียนทุกระดับ รวมทั้งลดความเครียดและสุขภาพจิตของผู้เรียน นอกจากนี้หน่วยงานต้นสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ยังได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาโดยกำหนดเป็นนโยบายในกลยุทธ์ที่ ๒ เร่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ มีความเป็นเลิศด้านวิชาการ นำไปสู่การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน สามารถในการอ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น และมีนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืน

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งเป็นช่วงที่นักเรียนเริ่มต้นการเรียนรู้เรื่องภาษา การใช้กิจกรรมอ่านย่ำ ซ้ำทวน ชวนเขียน จะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะในด้านการอ่านและการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การเรียนรู้ภาษามีความมั่นคงและยั่งยืน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างมีประสิทธิภาพ

๗.๒ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและรักการอ่านและการเขียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

๗.๓ เพื่อพัฒนาความมั่นใจและความสามารถในการใช้ภาษาไทยของนักเรียน

๗.๔ เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการแสดงออกผ่านกิจกรรมการอ่านและการเขียน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์) จำนวนทั้งสิ้น ๘ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Jean Piaget (เจน ปีอาเจต์) เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดและการเรียนรู้ของเด็ก โดยเน้นไปที่กระบวนการที่เด็กจะสร้างความรู้ขึ้นมาเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีนี้ถือว่าเด็กไม่เพียงแต่รับรู้ข้อมูลจากภายนอกเท่านั้น แต่ยังมีการสร้างความรู้ใหม่ๆ ขึ้นมาเองผ่านกระบวนการที่มีการพัฒนาไปตามลำดับ ซึ่ง Piaget ได้แบ่งช่วงพัฒนาการของเด็กออกเป็น ๔ ระยะหลัก ได้แก่

๑. ระยะเซนโซมอเตอร์ (Sensorimotor Stage)

- ช่วงอายุ: ๐-๒ ปี
- ในระยะนี้เด็กจะเรียนรู้โลกผ่านประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวต่างๆ (เช่น การมองเห็น, การสัมผัส, การได้ยิน)
- เด็กจะเริ่มเข้าใจแนวคิด "ความคงที่ของวัตถุ" (Object permanence) ซึ่งหมายความว่าเด็กเริ่มเข้าใจว่าวัตถุที่หายไปจากสายตายังมีอยู่จริง
- การเรียนรู้ในระยะนี้เน้นไปที่การสำรวจสิ่งต่างๆ ผ่านการกระทำ

๒. ระยะก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage)

- ช่วงอายุ: ๒-๗ ปี
- เด็กในระยะนี้เริ่มใช้ภาษาและสัญลักษณ์ในการสื่อสาร แต่ยังไม่สามารถคิดได้อย่างมีเหตุผลหรือเข้าใจหลักการเชิงเหตุผลที่ซับซ้อน
- มีลักษณะการคิดที่ไม่สามารถทำการแยกแยะได้อย่างสมเหตุสมผล (Egocentrism) เช่น เด็กไม่สามารถเข้าใจมุมมองของคนอื่นได้
- เด็กเริ่มเรียนรู้แนวคิดเกี่ยวกับเวลา, รูปร่าง, และจำนวน แต่มักจะมีความเข้าใจที่ไม่สมบูรณ์

๓. ระยะปฏิบัติการที่เป็นรูปธรรม (Concrete Operational Stage)

- ช่วงอายุ: ๗-๑๑ ปี
- เด็กเริ่มพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลและสามารถทำการปฏิบัติในโลกแห่งความเป็นจริงได้
- เด็กเริ่มเข้าใจแนวคิดการอนุรักษ์ (Conservation) ซึ่งหมายถึงการเข้าใจว่าปริมาณหรือมวลของวัตถุไม่เปลี่ยนแปลงแม้ว่ารูปร่างหรือรูปลักษณ์ภายนอกจะเปลี่ยนไป
- เด็กสามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบ, การจัดกลุ่ม, และการลำดับสิ่งต่างๆ ได้

๔. ระยะปฏิบัติการที่เป็นนามธรรม (Formal Operational Stage)

- ช่วงอายุ: ๑๒ ปีขึ้นไป
- เด็กเริ่มมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นนามธรรมและสามารถคิดเชิงเหตุผลที่ซับซ้อนได้
- เด็กสามารถคิดเกี่ยวกับแนวคิดที่เป็นทฤษฎี, สมมติฐาน, หรือสถานการณ์ที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงและพัฒนาความสามารถในการคิดแบบวิทยาศาสตร์
- การคิดสามารถเป็นแบบทฤษฎีและใช้การทดลองเพื่อหาคำตอบได้

หลักการสำคัญในทฤษฎีของ Piaget:

- **การปรับตัว (Adaptation):** เป็นกระบวนการที่เด็กเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งประกอบไปด้วยการดูดซึม (Assimilation) คือการนำความรู้ใหม่ๆ มาใส่ในกรอบความรู้ที่มีอยู่เดิม และการปรับตัว (Accommodation) คือการเปลี่ยนแปลงกรอบความรู้เดิมให้รองรับข้อมูลใหม่ที่พบ

- **การสร้างความรู้ (Constructivism):** Piaget เชื่อว่าเด็กไม่ได้เรียนรู้จากการสอนโดยตรงเท่านั้น แต่เรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการกระทำต่างๆ

- **การพัฒนาเป็นลำดับขั้น:** เด็กจะผ่านกระบวนการพัฒนาเป็นขั้นตอนที่มีลำดับชัดเจนตามอายุ และไม่สามารถข้ามขั้นได้

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget จึงมีผลต่อการเข้าใจการพัฒนาความคิดของเด็กและการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย

๙.๒ ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำของ Thorndike

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำของ Edward Thorndike หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ทฤษฎีกฎหมายการเรียนรู้" (Law of Effect) เป็นทฤษฎีที่มุ่งเน้นการอธิบายวิธีที่มนุษย์และสัตว์เรียนรู้จากการกระทำและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้นๆ ทฤษฎีนี้ได้เสนอแนวคิดหลักเกี่ยวกับการทำซ้ำการกระทำในสถานการณ์ที่ได้รับผลลัพธ์ที่ดีหรือไม่ดี ซึ่งจะมีผลต่อการเรียนรู้ในอนาคตของบุคคล

หลักการสำคัญในทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike:

๑. กฎหมายแห่งผลกระทบ (Law of Effect):

- เมื่อมีพฤติกรรมที่ตามมาด้วยผลลัพธ์ที่พึงพอใจหรือผลลัพธ์ที่ดี (เช่น การได้รับรางวัล) พฤติกรรมนี้จะมีแนวโน้มที่จะถูกทำซ้ำในอนาคต

- ในทางกลับกัน หากพฤติกรรมนั้นตามมาด้วยผลลัพธ์ที่ไม่พึงพอใจหรือผลลัพธ์ที่ไม่ดี (เช่น การลงโทษ) พฤติกรรมนี้จะมีแนวโน้มที่จะลดน้อยลงหรือหยุดไป

- การทำซ้ำ (Repetition) คือ กระบวนการที่พฤติกรรมที่ได้รับผลดีจะถูกทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง โดยการกระทำที่มีผลดีจะทำให้พฤติกรรมนั้นมีโอกาสเกิดขึ้นอีกในอนาคต

๒. กฎหมายแห่งการฝึกฝน (Law of Exercise):

- การทำซ้ำหรือฝึกฝนการกระทำใดๆ จะทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีขึ้น โดยการซ้ำการกระทำนั้นจะทำให้การตอบสนอง (Response) ต่อสิ่งเร้า (Stimulus) แข็งแกร่งขึ้น

- ยิ่งทำการฝึกซ้ำๆ มากเท่าไร ความเชื่อมโยงระหว่างการกระทำและผลลัพธ์จะยิ่งชัดเจนมากขึ้น

๓. กฎหมายแห่งการเตรียมตัว (Law of Readiness):

- กฎหมายนี้อธิบายว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อบุคคลหรือสัตว์อยู่ในสภาพที่พร้อมที่จะทำการกระทำบางอย่าง การเตรียมตัวในที่นี้หมายถึงสภาพจิตใจและร่างกายที่พร้อมในการเรียนรู้หรือทำกิจกรรม

- หากบุคคลไม่พร้อมหรือไม่ได้เตรียมตัวไว้ การเรียนรู้จะยากขึ้นและไม่เกิดผลดี

การทำงานของทฤษฎี:

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike ได้รับการทดสอบใน "การทดลองกล่องปริศนา" (Puzzle Box Experiment) ที่เขาทำกับแมว โดยในการทดลองนี้ แมวจะต้องหาทางออกจากกล่องที่มีปุ่มหรือคันโยก เพื่อให้ได้อาหารเป็นรางวัล เมื่อแมวทำผิดพลาดและได้รับผลลัพธ์ที่ไม่พึงประสงค์ (เช่น การไม่ได้รับอาหาร) มันจะลด

พฤติกรรมเหล่านั้น แต่เมื่อทำการกระทำที่ถูกต้องและได้รับรางวัล (อาหาร) พฤติกรรมนั้นจะถูกทำซ้ำในการทดลองครั้งถัดไป

ความสำคัญของทฤษฎี:

- การเสริมแรง (Reinforcement): การได้รับรางวัลจะทำให้พฤติกรรมที่ต้องการถูกทำซ้ำ เช่นเดียวกับหลักการใน ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ของ B.F. Skinner

- การเรียนรู้เชิงบวก: ทฤษฎีนี้เน้นการเสริมสร้างพฤติกรรมที่ดีโดยการให้รางวัล และสามารถใช้ในการพัฒนาและเสริมสร้างพฤติกรรมที่ต้องการได้

ตัวอย่างการนำทฤษฎีไปใช้:

- การใช้รางวัลในการเรียนการสอน เช่น การให้คะแนน, การให้คำชม หรือการให้รางวัลในรูปแบบอื่นๆ เมื่อเด็กทำการบ้านเสร็จ หรือทำพฤติกรรมที่ดี

- การฝึกฝนทักษะทางกีฬา เช่น นักกีฬาอาจจะฝึกฝนซ้ำๆ ในท่าทางหรือการเคลื่อนไหวต่างๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike จึงมีอิทธิพลสำคัญในการพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลและสัตว์ โดยการกระทำที่มีผลลัพธ์ดีหรือรางวัลมักจะถูกทำซ้ำมากขึ้น ทำให้ทฤษฎีนี้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ในภายหลัง เช่น ทฤษฎีการเสริมแรงของ Skinner.

๙.๓ ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Constructivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่มองว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ที่ได้รับ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการแก้ปัญหาต่างๆ โดยไม่เพียงแคร์รับข้อมูลหรือความรู้จากครูหรือแหล่งข้อมูลภายนอก แต่จะสร้างความเข้าใจและองค์ความรู้ใหม่ๆ ขึ้นมาจากการลงมือทำและการสะท้อนความคิดของตนเอง

หลักการสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Constructivism):

๑. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ (Active Learning):

- ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารหรือข้อมูลจากภายนอก แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการทดลอง, สำรวจ, แก้ปัญหา, และสะท้อนความคิดที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง
- การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลใหม่และสิ่งที่เขารู้จักอยู่แล้ว

๒. การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Learning from Experience):

- ผู้เรียนจะสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง และจากการทดลองทำในสถานการณ์ต่างๆ
- การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้กับประสบการณ์ที่มีอยู่ในชีวิตจริง

๓. การลงมือทำและการแก้ปัญหา (Problem-solving and Hands-on Activities):

- การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้ลงมือทำจริง โดยเฉพาะในกระบวนการแก้ปัญหาหรือการทดลอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
- การให้โอกาสผู้เรียนในการทดลองและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทำให้การเรียนรู้มีความหมายและยั่งยืน

๔. การเรียนรู้ในบริบททางสังคม (Social Interaction):

○ การเรียนรู้เกิดขึ้นในบริบททางสังคม การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำงานร่วมกัน ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้

○ การเรียนรู้จากกลุ่มเพื่อนหรือผู้เชี่ยวชาญอื่นๆ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความรู้ โดยการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นมุมมองที่หลากหลายและกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์

๕. ความรู้เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ (Knowledge is Constructed and Evolving):

○ ความรู้ไม่ได้เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดจากครูไปยังนักเรียนอย่างตายตัว แต่เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างขึ้นตามประสบการณ์และการตัดสินใจของตนเอง

○ ความรู้ที่สร้างขึ้นนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อได้รับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่

แนวคิดของผู้พัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ:

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำได้รับการพัฒนาโดยนักจิตวิทยาหลายท่าน เช่น:

๑. Jean Piaget (ปีอาเจต์):

○ Piaget เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นเองจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และการทดลองในโลกจริง

○ เขาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้ในลำดับขั้นที่เรียกว่า "การพัฒนาเชิงโครงสร้าง" (Constructivist Development) โดยเชื่อว่าผู้เรียนจะเข้าใจโลกและสร้างความรู้ขึ้นตามลำดับตามอายุ

๒. Lev Vygotsky (วิโกทสกี):

○ Vygotsky มุ่งเน้นที่ "การเรียนรู้ทางสังคม" และ "โซนของการพัฒนาที่ใกล้เคียง" (Zone of Proximal Development, ZPD) โดยเขาเชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นผ่านการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับผู้ที่มีประสบการณ์ (เช่น ครู, เพื่อน) ในบริบททางสังคม

○ การเรียนรู้ใน "โซนนี้" คือการที่ผู้เรียนสามารถทำสิ่งที่ยากเกินไปได้ เมื่อได้รับการสนับสนุนจากผู้ที่มีประสบการณ์หรือการช่วยเหลือจากผู้อื่น

การนำทฤษฎีไปใช้ในการเรียนการสอน:

• การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-based Learning): นักเรียนจะได้ลงมือทำโครงการต่างๆ ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริง และได้รับโอกาสในการสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง

• การเรียนรู้ผ่านปัญหา (Problem-based Learning): การนำปัญหาหรือสถานการณ์ที่ต้องการการแก้ไขมาใช้ในการเรียนรู้ นักเรียนจะต้องค้นหาคำตอบจากการทำงานร่วมกันและการค้นคว้าข้อมูล

• การใช้การทดลอง (Hands-on Activities): การจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง เช่น การทดลองทางวิทยาศาสตร์, การสร้างโมเดล, หรือการฝึกทักษะทางด้านศิลปะ

ประโยชน์ของทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ:

• การสร้างการเรียนรู้ที่ยั่งยืน: ผู้เรียนจะเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อสามารถประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงได้

• การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์: การให้ผู้เรียนได้ทดลองและแก้ปัญหาช่วยฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินใจ

• เสริมสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้: ผู้เรียนจะมีความสุขสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เมื่อได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและได้ลงมือทำ

โดยสรุป ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ มุ่งเน้นที่การสร้างความรู้และทักษะผ่านประสบการณ์จริงและการลงมือทำ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแค่อับข้อมูล แต่ยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้และประยุกต์ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

- ๑๐.๑ สํารวจและวิเคราะห์ปัญหา: ศึกษาพฤติกรรมการอ่านและเขียนของนักเรียนก่อนการพัฒนา
- ๑๐.๒ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้: สร้างชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และเทคนิค "อ่านย้ํา ซ้ําทวน ชวนเขียน"
- ๑๐.๓ ทดลองใช้ในห้องเรียน: นำกิจกรรมไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย
- ๑๐.๔ สังเกตและปรับปรุง: ประเมินผลและปรับปรุงแนวทางให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- ๑๐.๕ ขยายผลการใช้: แบ่งปันแนวทางให้ครูท่านอื่น ๆ นำไปใช้ในชั้นเรียน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

- ๑๑.๑ กิจกรรมหลัก: เทคนิค "อ่านย้ํา ซ้ําทวน ชวนเขียน" ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกฝนการอ่านและเขียนอย่างต่อเนื่อง
- ๑๑.๒ สื่อการเรียนรู้: ชุดฝึกชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ หนังสือเรียน สื่อดิจิทัลช่วยการเรียนรู้ และบัตรคำ
- ๑๑.๓ วิธีการวัดผล: แบบประเมินทักษะการอ่านและเขียนก่อน-หลังใช้กิจกรรม
- ๑๑.๔ ระบบติดตามผล: การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์เป็นรายบุคคลเพื่อวางแผนพัฒนาต่อไป

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๑๒.๑ นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน
- ๑๒.๒ นักเรียนเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยมากขึ้นและสามารถสื่อสารได้ดีขึ้น
- ๑๒.๓ นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์
- ๑๒.๔ นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านและการเขียนอย่างต่อเนื่อง

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

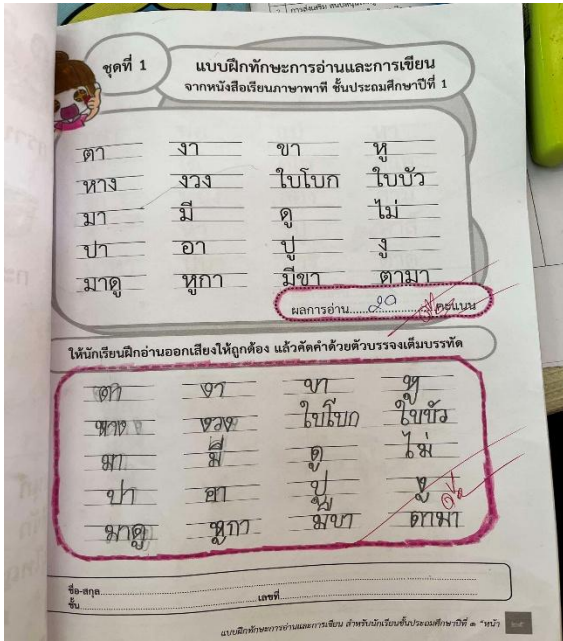
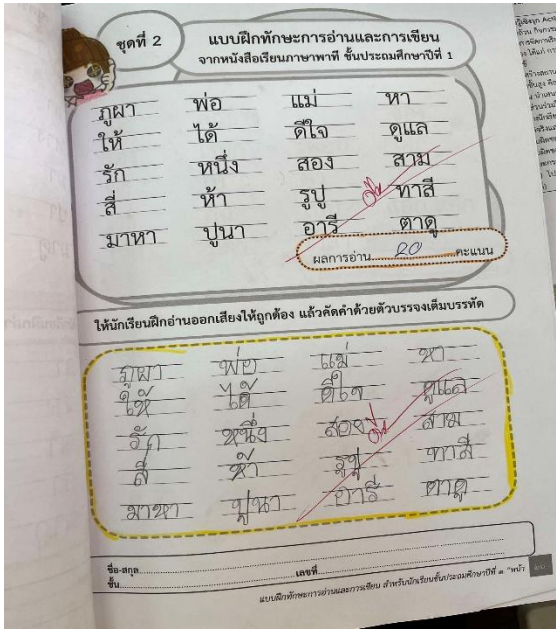
- ๑๔.๑ การประเมินผลก่อน-หลังการใช้: ทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนก่อนและหลังใช้นวัตกรรม
- ๑๔.๒ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้: ดูความสนใจและความตั้งใจของนักเรียนขณะใช้กิจกรรม
- ๑๔.๓ การสัมภาษณ์และสอบถามความคิดเห็น: เก็บข้อมูลจากนักเรียนและครูเกี่ยวกับประสิทธิภาพของกิจกรรม
- ๑๔.๔ การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: เปรียบเทียบผลคะแนนและพัฒนาการของนักเรียน

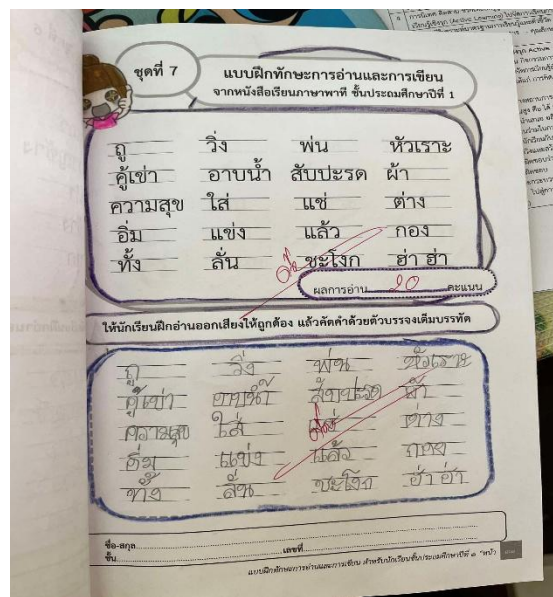
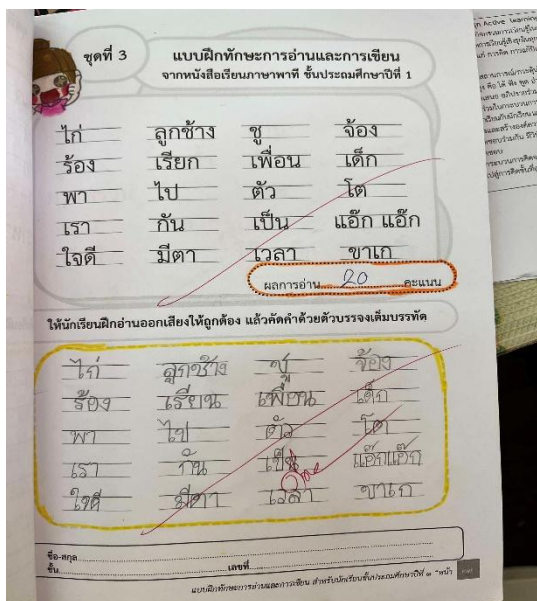
ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม

ภาพกิจกรรมการอ่านย่ำ ซ้ำทวน ชวนเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน







แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

แบบทดสอบหลังเรียน

ตอนที่ ๑ การอ่านคำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้ จำนวน ๒๐ คำ ใช้เวลา ๑๐ นาที

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

ที่	คำ	ประเมินการอ่าน		ที่	คำ	ประเมินการอ่าน	
		อ่านได้	อ่านไม่ได้			อ่านได้	อ่านไม่ได้
๑	ไบโบก			๑๑	หิวเราะะ		
๒	มีขา			๑๒	คู้เช่า		
๓	ภูผา			๑๓	ฟุตบอล		
๔	ดีใจ			๑๔	ตลิ่ง		
๕	ลูกช้าง			๑๕	ขวาง		
๖	เป็น			๑๖	ตัวแข็ง		
๗	เล่นน้ำ			๑๗	ร่างกาย		
๘	ลำธาร			๑๘	แข็งแรง		
๙	กล้วย			๑๙	แต่งตัว		
๑๐	เชือก			๒๐	ผู้ใหญ่		
ผลการประเมิน		การให้คะแนน อ่านถูกต้อง ให้ข้อละ ๑ คะแนน อ่านผิด ไม่ได้คะแนน จำนวนคำที่อ่านได้.....คำ (.....) ผ่าน (.....) ไม่ผ่าน			เกณฑ์การประเมิน นักเรียนอ่านถูกต้องร้อยละ ๗๐ ผ่าน เกณฑ์การประเมิน หรืออ่านได้ ๑๔ คำขึ้นไป		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ตอนที่ ๒ การเขียนคำ

คำชี้แจง (ครูอ่านคำชี้แจงให้นักเรียนฟัง)

๑. ให้นักเรียนเขียนคำตามคำบอก จำนวน ๒๐ คำ ใช้เวลา ๑๐ นาที
๒. ครูอ่านคำให้นักเรียนฟัง คำละ ๒ ครั้ง ให้นักเรียนเขียนก่อนบอกคำในข้อต่อไป

คำที่กำหนดให้

- | | |
|-------------|--------------|
| ๑. ดีใจ | ๑๑. ข้าว |
| ๒. เล่นน้ำ | ๑๒. ร่างกาย |
| ๓. อ้อย | ๑๓. ภูเขา |
| ๔. ปีนโต | ๑๔. เลี้ยง |
| ๕. โรงเรียน | ๑๕. แต่งตัว |
| ๖. ลูกช้าง | ๑๖. น่ารัก |
| ๗. อาบน้ำ | ๑๗. กะละมัง |
| ๘. ประตุ | ๑๘. แม่น้ำ |
| ๙. เกาะ | ๑๙. รตน้ำ |
| ๑๐. ต้นไม้ | ๒๐. ครอบครัว |

ชื่อ.....ชั้น..... เลขที่.....

ข้อที่	คำที่เขียน	ข้อที่	คำที่เขียน
๑.	๑๑.
๒.	๑๒.
๓.	๑๓.
๔.	๑๔.
๕.	๑๕.
๖.	๑๖.
๗.	๑๗.
๘.	๑๘.
๙.	๑๙.
๑๐.	๒๐.

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง ๑ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบการอ่าน โดยใช้กิจกรรมอ่าน
 ย้ำ ซ้ำทวน ชวนเขียน ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
 ปีที่ ๑

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		การเปลี่ยนแปลง (คะแนน เพิ่มขึ้น)
	คะแนนเต็ม (๒๐)	ร้อยละ	คะแนนเต็ม (๒๐)	ร้อยละ	
๑	๑๑	๕๕	๑๘	๙๐	+๗
๒	๑๐	๕๐	๑๘	๙๐	+๘
๓	๑๒	๖๐	๑๙	๙๕	+๗
๔	๘	๔๐	๑๙	๙๕	+๑๑
๕	๑๓	๖๕	๒๐	๑๐๐	+๗
๖	๑๒	๖๐	๑๙	๙๕	+๗
๗	๗	๓๕	๑๔	๗๐	+๗
๘	๑๔	๗๐	๒๐	๑๐๐	+๖
ค่าเฉลี่ย	๑๐.๘๘	๕๔.๓๘	๑๘.๓๘	๙๑.๘๘	+๗.๕๐

จากตารางที่ ๑ แสดงให้เห็นว่าผลการวิเคราะห์คะแนนการทดสอบการอ่าน ก่อนและหลังเรียนของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กิจกรรมอ่านย้ำ ซ้ำทวน ชวนเขียน ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการ
 เขียน สามารถสรุปและวิเคราะห์ได้ดังนี้

๑. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อยู่ที่ ๑๐.๘๘ คะแนน คิด
 เป็นร้อยละ ๕๔.๓๘ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เพิ่มขึ้นเป็น ๑๘.๓๘ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๙๑.๘๘ ค่าคะแนนที่
 เพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ยคือ ๗.๕๐ คะแนน หรือร้อยละ ๓๗.๕๐

๒. การเปลี่ยนแปลงรายบุคคล ดังนี้ ๑) นักเรียน ทุกคน มีคะแนนเพิ่มขึ้น ๒)นักเรียนที่มีพัฒนาการมาก
 ที่สุดคือ นักเรียนเลขที่ ๔ ซึ่งมีคะแนนหลังเรียน ๑๙ คะแนน (๙๕%) ซึ่งมีคะแนนเพิ่มขึ้น ๑๑ คะแนน ๓)ร้อยละ
 ๑๐๐ ของนักเรียนผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ร้อยละ ๗๐

ตาราง ๒ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบการเขียน โดยใช้กิจกรรมอ่านย่อ ข่าวทวน ชวนเขียน ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		การเปลี่ยนแปลง (คะแนนเพิ่มขึ้น)
	คะแนนเต็ม (๒๐)	ร้อยละ	คะแนนเต็ม (๒๐)	ร้อยละ	
๑	๘	๔๐.๐๐	๑๙	๙๕.๐๐	+๑๑
๒	๑๐	๕๐.๐๐	๑๗	๘๕.๐๐	+๗
๓	๗	๓๕.๐๐	๑๗	๘๕.๐๐	+๑๐
๔	๘	๔๐.๐๐	๑๖	๘๐.๐๐	+๘
๕	๑๑	๕๕.๐๐	๒๐	๑๐๐.๐๐	+๙
๖	๙	๔๕.๐๐	๑๙	๙๕.๐๐	+๑๐
๗	๖	๓๐.๐๐	๑๕	๗๕.๐๐	+๙
๘	๑๒	๖๐.๐๐	๒๐	๑๐๐.๐๐	+๘
ค่าเฉลี่ย	๘.๘๘	๔๔.๓๘	๑๗.๘๘	๘๙.๓๘	+๙.๐๐

จากตารางที่ ๒ แสดงให้เห็นว่าผลการวิเคราะห์คะแนนการทดสอบการเขียน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กิจกรรมอ่านย่อ ข่าวทวน ชวนเขียน ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สามารถสรุปและวิเคราะห์ได้ดังนี้

๑. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อยู่ที่ ๘.๘๘ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๔๔.๓๘ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เพิ่มขึ้นเป็น ๑๗.๘๘ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๓๘ ค่าคะแนนที่เพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยคือ ๙.๐๐ คะแนน หรือร้อยละ ๔๕.๐๐

๒. การเปลี่ยนแปลงรายบุคคล ดังนี้ ๑) นักเรียน ทุกคน มีคะแนนเพิ่มขึ้น ๒)นักเรียนที่มีพัฒนาการมากที่สุดคือ นักเรียนเลขที่ ๑ ซึ่งมีคะแนนหลังเรียน ๑๙ คะแนน (๙๕%) ซึ่งมีคะแนนเพิ่มขึ้น ๑๑ คะแนน ๓) ร้อยละ ๑๐๐ ของนักเรียนผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ร้อยละ ๗๐



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง หนุนนวัตกรรมการศึกษาโดยใช้โครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยประเทศไทย
ระดับปฐมวัยเป็นฐาน ชั้นอนุบาล ๒

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวณัฐธิดา หาทวี

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

หนุนนวัตกรรมการศึกษาโดยใช้โครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยประเทศไทยระดับปฐมวัยเป็นฐาน
ชั้นอนุบาล ๒

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช ๒๕๖๐ พัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง ๖ ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะ คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งไม่เน้นเนื้อหา การท่องจำในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น รวมทั้งการจัดประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริม พัฒนาการทางสติปัญญาได้แก่ การคิด การใช้ภาษา การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ จำนวน มิติความสัมพันธ์ เวลา เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๖๐) การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้ได้รับการเรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการผ่านการเล่นโดยมุ่งเน้นให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การศึกษาในระดับปฐมวัย นับว่าเป็นการศึกษาที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นรากฐานของชีวิตและมีอิทธิพลต่อชีวิตของคนเรา ทั้งยังเป็นพื้นฐานที่ดีสำหรับการศึกษาระดับที่สูงขึ้นเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีความสำคัญที่สุด เพราะเด็กในวัยนี้มีพัฒนาการทุกด้านเป็นไปอย่างรวดเร็วประสบการณ์ที่เด็กได้รับจะมีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างพัฒนาการขั้นต่อไป และหากประสบการณ์ที่เด็กได้รับในช่วงวัยนี้ มีความเหมาะสม จะช่วยเสริมสร้าง

พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาให้พัฒนาเต็มศักยภาพได้การจัดการศึกษาให้กับเด็กปฐมวัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้ง ๔ ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคมและด้านสติปัญญา และยังมีทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น ทักษะทางวิทยาศาสตร์ ทักษะชีวิต และทักษะการคิดแก้ปัญหา แต่ในปัจจุบันพบว่าเด็กปฐมวัย ยังไม่ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาให้มีความสามารถในการใช้ทักษะดังกล่าวเท่าที่ควร โดยเฉพาะทักษะทางวิทยาศาสตร์นั้น เปรียบเสมือนเครื่องมือจำเป็นในการแสวงหาความรู้และการดำรงชีวิต ดังนั้นการปลูกฝังทักษะทางวิทยาศาสตร์เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญและควรปลูกฝังตั้งแต่ปฐมวัย ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางวิทยาศาสตร์ว่ามีความจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมให้กับเด็กปฐมวัย เพราะเป็นวัยที่สามารถพัฒนาและเรียนรู้ทักษะทางวิทยาศาสตร์ได้ เมื่อได้รับการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ ซึ่งทักษะทางวิทยาศาสตร์ทั้งหมด ๑๓ ทักษะ มีทักษะที่เป็นพื้นฐาน ๘ ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการสังเกต ทักษะการจำแนกประเภท ทักษะการวัด ทักษะการคำนวณ ทักษะการสื่อความหมาย ทักษะการลงความเห็นจากข้อมูล ทักษะการใช้ตัวเลขและทักษะการพยากรณ์

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีทักษะทางวิทยาศาสตร์ จึงมีความจำเป็น โดยจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและเปิดให้เด็กสำรวจ สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ สื่อความหมายด้วยด้วยวิธีการ ต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับวัยผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จะทำให้เด็กรู้จักคิดและใช้กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งทักษะทางวิทยาศาสตร์ ที่กล่าวมานั้นเป็นทักษะพื้นฐานที่ไม่ซับซ้อนเด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติได้เอง ซึ่งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับปฐมวัยนั้นเป็นการจัดกิจกรรมที่让孩子ได้ใช้ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์โดยให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการจัดประสบการณ์และกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย (กุลยา ตันติผลาชีวะ, ๒๕๔๗) การสอนวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กด้วยการสังเกต การคิด การสนทนาเพื่อสื่อสารและสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ จะช่วยให้เด็กเกิดความคิดและส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านให้เกิดขึ้นอย่างสมดุลและเต็มศักยภาพในฐานะครูผู้สอนประจำระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยารณ์) ตำบลเตย อำเภอม่วงสามสิบ มีบทบาทหน้าที่โดยตรงกับการจัดการศึกษาปฐมวัยในสถานศึกษา และได้รับการอบรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการวิทยาศาสตร์ปฐมวัยที่จัดโดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(สสวท.) ได้รับการอบรมจากผู้นำเครือข่ายท้องถิ่น(Local Network; LN) และวิทยากรเครือข่ายท้องถิ่น(Local Trainer; LT)

โครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทย ระดับปฐมวัย ทำให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมบูรณาการวิทยาศาสตร์ปฐมวัย จึงได้นำกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ ๒๐ กิจกรรมมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียน การสอน และทำการทดลองโครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยโดยใช้วัฏจักร การสืบเสาะทั้ง ๖ วัฏจักร เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ที่มีความสอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน บริบทของโรงเรียนสภาพของผู้เรียน และสอดคล้องกับหลักสูตรของโรงเรียนที่มุ่งให้เด็กปฐมวัยเกิดทักษะต่าง ๆ ในการเรียนรู้ รวมทั้งทักษะทางวิทยาศาสตร์ช่วยให้ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดทักษะทางวิทยาศาสตร์ได้ผ่านการทำกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ที่สอดคล้องสัมพันธ์กันจากสภาพปัจจุบัน

ปัญหาและเหตุผลดังกล่าว ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะต้องการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ เด็กมีความรู้ เด็กมีทักษะ และเด็กสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่อย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์พัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยต่อไป

๗. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อศึกษาทักษะความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์ ๒๐ กิจกรรมให้เด็กสืบเสาะหาความรู้และนำไปต่อยอดเพื่อทำโครงการต่อไป

๒.๒ เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ให้มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีคุณลักษณะสำคัญในการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ และสามารถจัดทำโครงการโดยใช้วัฏจักรการสืบเสาะทั้ง ๖ วัฏจักร สำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวทางของโครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทยได้

๒.๓ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และสามารถจัดทำโครงการโดยใช้วัฏจักรการสืบเสาะทั้ง ๖ วัฏจักร สำหรับเด็กปฐมวัย ตามแนวทางของโครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทยได้

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กาญจนา สองแสน (๒๕๕๑, หน้า ๑๕) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองเด็กปฐมวัยในการเรียนรู้และผสมผสานจากประสบการณ์ ซึ่งทำให้เกิดความคิดค้นในรูปแบบของการประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ต่างไปจากรูปแบบเดิม

กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑, หน้า ๓๖) การคิดสร้างสรรค์เป็นขบวนการ คิดแปลกใหม่ไปจากความคิดเดิม ๆ และธรรมชาติได้หลายทาง หลายความคิด และ ความสามารถอธิบายเรื่องที่ได้คิดได้ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (๒๕๕๑, หน้า ๑๗๗) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการจินตนาการและรวบรวมความรู้ ความคิดเดิม อย่างหลากหลายและรวดเร็วสร้างเป็นความรู้ ความคิดใหม่ของตนเองสามารถคิดนอกกรอบได้ มีผลงานการคิดสามารถริเริ่มและสร้างสรรค์ผลงานหรือสิ่งใหม่ ๆ ได้ ทินกร บัวพูล (๒๕๕๒, หน้า ๒) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ว่าเป็นความคิดที่แปลกใหม่ ที่เราไม่เคยคิดไม่เคยท มาก่อน และถ้าเป็นสิ่งที่คนอื่นไม่เคย คิดไม่เคยท มาก่อน ก็จะเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ดีเยี่ยม แต่ต้องเป็นสิ่งดี ๆ เท่านั้น ศิริลักษณ์ นิติธรรมกุล (๒๕๕๒, หน้า ๑๘) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลายทิศทาง คิดได้กว้างไกล สามารถ น ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ มาใช้แก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดที่ผสมผสาน ความคิดเดิมเกิดเป็นแนวคิดใหม่ได้โดยสามารถสร้างออกมาในรูปของผลงาน

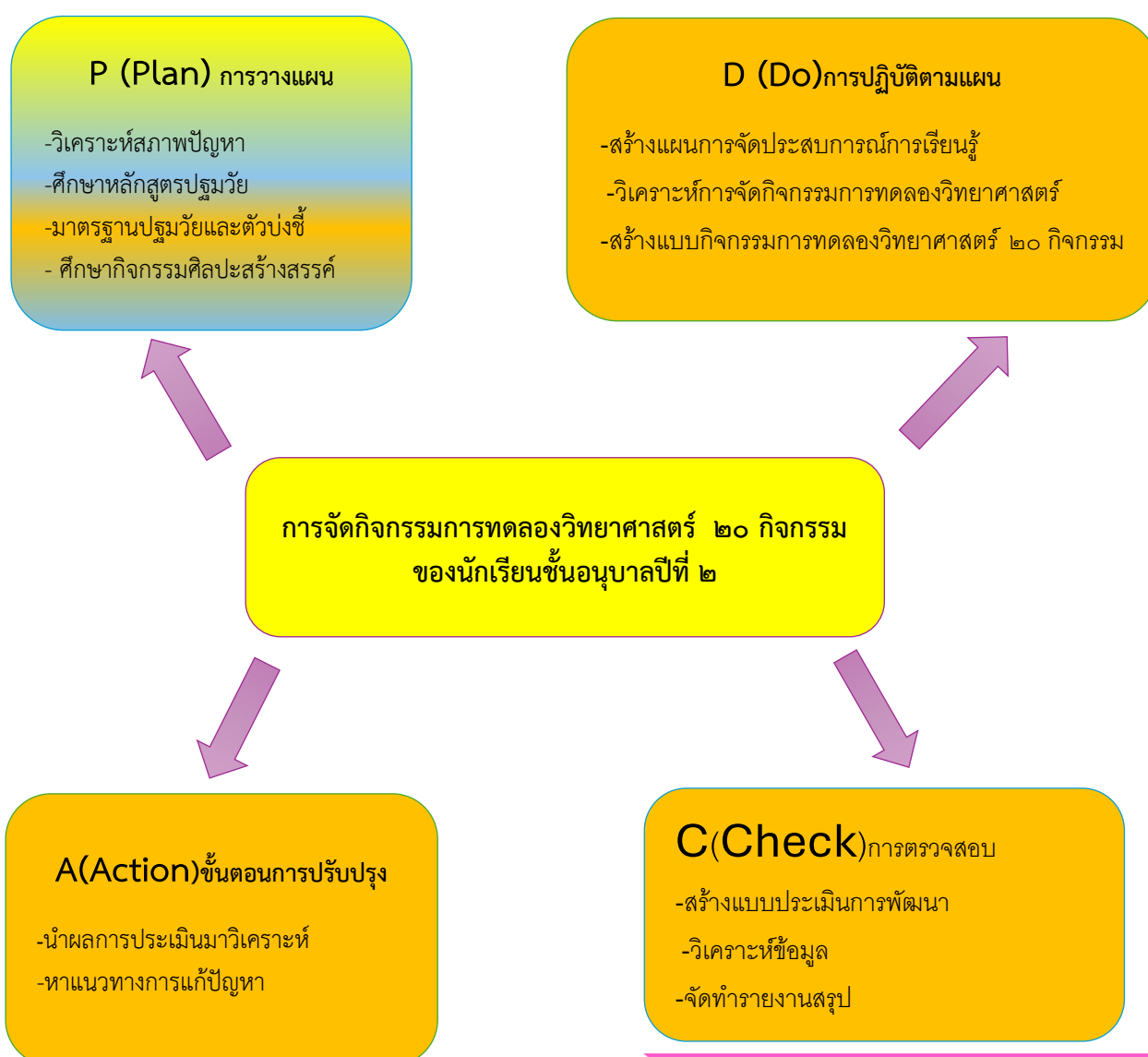
๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และคู่มือการใช้หลักสูตร ในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ มาตรฐานและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัย คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย สารการเรียนรู้ ขอบข่ายของกิจกรรมที่จัดให้กับเด็ก และพบว่ากิจกรรมบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยแห่งประเทศไทยเป็นกิจกรรมที่ เกี่ยวกับการทดลองต่างๆ ซึ่งสามารถพัฒนาศักยภาพของเด็กได้หลายด้าน เช่น พัฒนาด้านร่างกาย กล้ามเนื้อเล็ก พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ เด็กมีการผ่อนคลายอารมณ์ให้ร่าเริงแจ่มใส พัฒนาการด้าน สังคม เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และพัฒนาด้านสติปัญญา เด็กได้ฝึกการสังเกต การคิดแก้ปัญหา และการใช้ ภาษา

๑๐.๒ ศึกษากิจกรรมบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยแห่งประเทศไทยโดยศึกษากิจกรรมการทดลองที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กปฐมวัยสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ มีความหลากหลายสามารถส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็ก และดึงดูดความสนใจเด็ก

๑๐.๓ ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โดยครูได้ออกแบบการจัดกิจกรรมการทดลองทางวิทยาศาสตร์ตามหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ ตามแผนการจัดประสบการณ์ของชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ทั้งหมด ๔๐ หน่วยและการทดลองวิทยาศาสตร์๒๐กิจกรรม

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



๑. ผู้อำนวยการและคณะครูในโรงเรียนและนักเรียนอนุบาล๒ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดและจัดประสบการณ์โดยการใช้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้โครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทย ระดับปฐมวัย เป็นฐานเพื่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย นำมาใช้ในการส่งเสริมและพัฒนากระบวนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ต่อผู้เรียน

๒. แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC เกี่ยวกับปัญหาการดำเนินงานความสำเร็จและอุปสรรคในการจัด ประสบการณ์ต่อเพื่อนครูในโรงเรียน

๓. สถานศึกษาได้รับความไว้วางใจในการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัยจากชุมชนในเขตบริการของโรงเรียน และนอกเขตบริการอย่างต่อเนื่องทุกปี

๔. ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย และให้การสนับสนุนร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมของครูผู้สอน

๕. ชุมชนจัดการศึกษาที่สนองนโยบายสอดคล้องกับมาตรฐานและพระราชบัญญัติการศึกษาชาติ

๖. เด็กได้รับการส่งเสริมการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

๗. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ด้านร่างกาย จิตใจ-อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

๘. เด็กได้พัฒนาความสามารถในการค้นคว้า สืบสอบสิ่งต่าง ๆ

๙. เด็กได้รับการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ๘ ทักษะ

๑๐. เด็กกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็น ตอบสนอง ความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก

๑๑. เด็กมีประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์

๑๒. เด็กมีอิสระในการคิด การเลือกทำกิจกรรมตาม ความพึงพอใจ

๑๓. ช่วยให้เด็กเป็นนักคิด นักค้นคว้า ทดลอง เพื่อ ส่งเสริมให้เด็กสัมผัสและปฏิบัติด้วยตนเอง

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

๑. ผลงานกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ตามโครงการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยแห่งประเทศไทย

๒. การสังเกตการร่วมกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ทั้ง๒๐กิจกรรม

ภาคผนวก

ตราพระราชทานบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย



ตัวอย่างกิจกรรม



กิจกรรมการทดลองลูกโป่งพองโต



กิจกรรมการทดลองหมุดลอยน้ำ

กิจกรรมการทดลองเมล็ดพืชแต่น้ำ



กิจกรรมการทดลองสนุกกับฟองสบู่



กิจกรรมการทดลองความลับสีดำ



กิจกรรมการทดลองการหักเหของแสง





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะการลบ ร่วมกับเกมวงล้อมหาสนุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้กระบวนการ Active Learning

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวนันทริยา สมสมัย

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดฝึกทักษะการลบ ร่วมกับเกมวงล้อมหาสนุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้กระบวนการ Active Learning

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา เป็นรากฐานสำคัญของการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในอนาคต อย่างไรก็ตาม นักเรียนในวัยประถมมักมองว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยาก และไม่น่าสนใจ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ การนำกระบวนการ Active Learning เข้ามาใช้ในห้องเรียน โดยเฉพาะผ่านกิจกรรมที่สนุกและมีส่วนร่วม เช่น เกมวงล้อมหาสนุก และชุดฝึกทักษะ จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับนักเรียน การลบเลขที่มีการกระจาย หรือที่เรียกว่าการลบแบบแยกส่วน เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญทางคณิตศาสตร์ที่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ เนื่องจากเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยพัฒนา

ทักษะการคิดคำนวณในใจ และการใช้กลยุทธ์ในการแก้โจทย์เลขในระดับที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติพบว่านักเรียนในช่วงวัยนี้ยังมีปัญหาและอุปสรรคหลายประการในการทำความเข้าใจและใช้วิธีการแบบกระจายอย่างถูกต้องปัญหาการลบเลขที่มีการกระจายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นความเข้าใจในค่าประจำหลัก ทักษะการคิดเลขในใจ หรือการรับรู้และยอมรับแนวคิดใหม่ของการลบแบบกระจาย ดังนั้นคุณครูควรใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม อธิบายอย่างเป็นขั้นเป็นตอน และใช้กิจกรรมที่สนุกและน่าสนใจ เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและพัฒนาทักษะการลบเลขในรูปแบบนี้ได้อย่างมั่นใจ

กระบวนการ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียน ไม่ใช่เพียงแค่รับฟังหรือจดจำข้อมูลจากครูเท่านั้น แต่เป็นการลงมือทำ คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่น การนำเกมวงล้อมาสนุกมาใช้ในชั้นเรียนคณิตศาสตร์ เช่น เกมหมุนวงล้อเพื่อตอบคำถามหรือแก้โจทย์เลขที่ซ่อนอยู่ในช่องต่างๆ ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกและอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นอกจากนี้ เกมยังช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ลดความเครียด และกระตุ้นให้เด็กมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นในขณะเดียวกัน ชุดฝึกทักษะที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสม ก็ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาด และปรับปรุงการคิดของตนเองได้ทีละขั้นตอน ชุดฝึกทักษะที่ดีจะมีความหลากหลายของรูปแบบโจทย์ และช่วยให้นักเรียนค่อยๆ พัฒนาจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยากได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมและชุดฝึกทักษะผ่านกระบวนการ Active Learning ยังช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนอีกด้วย เพราะหลายกิจกรรมต้องทำเป็นกลุ่ม ทำให้เด็กได้ฝึกการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การแบ่งปันความคิดเห็นและการเคารพผู้อื่นซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการใช้ชีวิตในสังคม

การนำเกมวงล้อมาสนุกและชุดฝึกทักษะมาใช้ในการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยอิงกับกระบวนการ Active Learning เป็นแนวทางที่ช่วยให้การเรียนคณิตศาสตร์ไม่น่าเบื่ออีกต่อไป นักเรียนจะได้ทั้งความรู้ ความสนุก และทักษะชีวิตควบคู่กันไป ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างนักเรียนให้เป็นผู้เรียนรู้ที่มีคุณภาพในอนาคตเกมวงล้อมาสนุกมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ลดความตึงเครียด ทำให้นักเรียนกล้าที่จะลองคิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้ ชุดฝึกทักษะที่ออกแบบมาเพื่อให้เด็กฝึกฝนอย่างค่อยเป็นค่อยไป ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และทำให้เด็กสามารถแก้โจทย์การลบได้อย่างแม่นยำมากขึ้นจากการสังเกตพฤติกรรมและผลการเรียนหลังการใช้กิจกรรม พบว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านความเข้าใจ ความแม่นยำในการลบ และทักษะการคิดแก้ปัญหา นักเรียนหลายคนมีทัศนคติเชิงบวกต่อคณิตศาสตร์มากขึ้น และกล้าแสดงออกในชั้นเรียนมากกว่าที่เคย การนำเกมวงล้อมาสนุกและชุดฝึกทักษะมาใช้ควบคู่กับกระบวนการ Active Learning เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาลบของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๒ เพราะนอกจากจะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจในเนื้อหาแล้ว ยังช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียน และพัฒนาทักษะทางสังคมไปพร้อมกัน ถือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียน
- ๗.๒ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
- ๗.๓ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
- ๗.๔ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับ

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑. ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget (Jean Piaget)

ทฤษฎีของ Piaget เน้นการพัฒนาและการสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์ในแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะในวัยเด็กที่อยู่ในช่วง Concrete Operational Stage (ช่วงการดำเนินการคอนกรีต) ซึ่งนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ อยู่ในช่วงนี้ พวกเขามีความสามารถในการคิดแบบมีเหตุผล แต่ต้องการการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและสามารถสัมผัสได้จริง

- การเรียนรู้ที่เหมาะสม: การใช้เกมวงล้อในการฝึกทักษะการลบ จะช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ผ่านกิจกรรมที่สามารถเห็นและสัมผัสได้ ช่วยเสริมสร้างทักษะในการคิดคำนวณอย่างมีเหตุผลและสนุกสนาน
- การเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิด: การให้โจทย์และสถานการณ์ในเกมกระตุ้นให้เด็กต้องคิดคำนวณจริง ช่วยเสริมทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ดี

๙.๒. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Vygotsky (Lev Vygotsky)

ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการทำงานร่วมกับคนอื่น ๆ ซึ่งสนับสนุนการใช้กระบวนการ Active Learning ที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น (collaborative learning)

- Zone of Proximal Development (ZPD): ในกระบวนการ Active Learning นักเรียนจะได้รับการสนับสนุนจากครูหรือเพื่อนร่วมชั้นเพื่อให้สามารถทำกิจกรรมได้ถึงระดับที่สูงขึ้น เช่น การเล่นเกมร่วมกับเพื่อน และได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนในกรณีที่ยังไม่สามารถทำโจทย์ได้ด้วยตนเอง
- การเรียนรู้ร่วมมือ: ในการเล่นเกมวงล้อหรือลูกเล่นทางคณิตศาสตร์ นักเรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยกันคิดและแก้ไขปัญหาผ่านการอภิปรายหรือการช่วยเหลือกัน

๙.๓. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วม (Active Learning)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากกว่าการนั่งฟังการบรรยายจากครู เน้นการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง

- การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ: เกมวงล้อที่ใช้ในการฝึกทักษะการลบเป็นเครื่องมือที่ทำให้การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่นักเรียนต้องมีส่วนร่วมและลงมือทำ เช่น การหมุนวงล้อเพื่อเลือกโจทย์และทำการคำนวณ
- การเรียนรู้แบบมีการป้อนกลับ: ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมหรือเล่นเกม นักเรียนจะได้รับการป้อนกลับ (feedback) ทั้งจากครูและเพื่อนร่วมชั้น ช่วยให้นักเรียนสามารถปรับปรุงวิธีการคิดหรือการแก้ไขปัญหาได้ทันที

๙.๔. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) โดย Kolb

Kolb เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการผ่านกระบวนการทำกิจกรรมที่นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์โดยตรง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นผ่านการสะท้อนผลจากประสบการณ์ และการนำประสบการณ์นั้นมาวิเคราะห์และปรับใช้ในการเรียนรู้ครั้งต่อไป

- Concrete Experience: นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมวงล้อ เช่น การคำนวณผลลัพธ์จากโจทย์ต่าง ๆ ที่หมุนออกมา

- Reflective Observation: นักเรียนได้สังเกตผลลัพธ์และการคำนวณที่เกิดขึ้นจากเกม ทำให้พวกเขาสามารถสะท้อนความคิดเห็นและปรับปรุงทักษะ
- Abstract Conceptualization: นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้มาคิดหาวิธีการหรือกลยุทธ์ใหม่ ๆ เพื่อให้การคำนวณการลบมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- Active Experimentation: นักเรียนสามารถทดลองและฝึกทักษะการลบจากการหมุนวงล้อและทำโจทย์ที่ท้าทายยิ่งขึ้น

๙.๕. ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory)

ทฤษฎีแรงจูงใจของ Deci และ Ryan (Self-Determination Theory) เน้นการกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายใน (intrinsic motivation) ซึ่งช่วยให้พวกเขาสนุกกับการเรียนรู้และมีความพยายามในการพัฒนาทักษะ

- การกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน: การใช้เกมวงล้อเพื่อฝึกทักษะการลบสามารถกระตุ้นความสนุกและความตื่นตัวในกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนจะรู้สึกท้าทายและมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรม
- การเรียนรู้ที่มีความหมาย: เมื่อกิจกรรมสนุกสนานและท้าทาย นักเรียนจะรู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความหมายและพวกเขาจะพัฒนาทักษะได้เร็วขึ้น

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑. การวางแผนและเตรียมความพร้อม

ก่อนที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ จำเป็นต้องเตรียมแผนการดำเนินการและการเตรียมความพร้อมในหลายด้าน:

- การจัดทำแผนการเรียนการสอน: ครูจะต้องออกแบบแผนการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการใช้ชุดฝึกทักษะการลบร่วมกับเกมวงล้อมหาสนุก ซึ่งต้องกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ครอบคลุมการใช้กระบวนการ Active Learning โดยการฝึกทักษะการลบให้กับนักเรียน
- การเตรียมอุปกรณ์: เตรียมเกมวงล้อหรือเครื่องมือที่ใช้ในการฝึกทักษะ เช่น วงล้อที่มีโจทย์คณิตศาสตร์ รูปแบบการลบ และเครื่องมือที่ช่วยให้การเล่นสนุกและมีประสิทธิภาพ
- การอบรมครู: จัดอบรมครูเกี่ยวกับวิธีการใช้เกมวงล้อและการดำเนินการ Active Learning รวมถึงการสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนในระหว่างการเล่นเกม

๑๐.๒. การดำเนินการนำไปใช้

หลังจากการเตรียมการเสร็จสิ้น การนำไปใช้ในห้องเรียนสามารถทำได้ตามขั้นตอนนี้:

- การเริ่มต้นกิจกรรม: เมื่อเริ่มกิจกรรมในห้องเรียน ครูสามารถอธิบายเกี่ยวกับเกมวงล้อและวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการฝึกทักษะการลบ
- การเล่นเกมและฝึกทักษะ: ให้นักเรียนหมุนวงล้อและทำการลบเลขตามโจทย์ที่ได้มา พร้อมทั้งใช้เวลาในการคิดและแก้ไขโจทย์ร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและการใช้ความคิดอย่างมีระบบ
- การสนับสนุนการเรียนรู้: ในขณะที่นักเรียนเล่นเกม ครูสามารถเข้าไปช่วยเหลือและกระตุ้นการคิดให้กับนักเรียนที่อาจจะติดขัดในการทำโจทย์ หรือให้คำแนะนำในกรณีที่นักเรียนไม่สามารถแก้ไขโจทย์ได้
- การใช้การสะท้อนผล (Reflection): หลังจากการเล่นเกมให้เวลาในการสะท้อนผลลัพธ์และวิธีการที่ใช้ในการแก้โจทย์ เช่น นักเรียนสามารถพูดคุยหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างการคิดอย่างมีเหตุผลและการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

๑๐.๓. การประเมินผลและการติดตามผล

เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ การประเมินผลและติดตามผลการใช้ชุดฝึกทักษะการลบบรร่วมกับเกมวงล้อมหาสนุกเป็นสิ่งสำคัญ:

- การประเมินผลระหว่างการเล่นเกม: ครูสามารถใช้การสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมและการแก้ไขโจทย์เพื่อประเมินทักษะการลบบของนักเรียนในระหว่างการเล่นเกม
- การใช้แบบทดสอบหลังการเล่นเกม: ครูสามารถใช้แบบทดสอบสั้น ๆ หรือการทดสอบการทำโจทย์คณิตศาสตร์หลังจากการเล่นเกม เพื่อประเมินความเข้าใจและทักษะการลบบของนักเรียน
- การให้ข้อเสนอแนะ: การให้ข้อเสนอแนะ (feedback) ต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การบอกวิธีการแก้ไขปัญหาการลบบที่ถูกต้อง หรือแนะนำกลยุทธ์ในการคำนวณที่มีประสิทธิภาพ

๑๐.๔. การปรับปรุงและพัฒนา

การปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมการนำใบใช้ในห้องเรียนเป็นกระบวนการที่สำคัญ เพื่อให้แน่ใจว่านวัตกรรมจะมีประสิทธิภาพในระยะยาว:

- การรวบรวมข้อมูลจากการประเมินผล: ครูและนักวิจัยสามารถรวบรวมข้อมูลจากการประเมินผลทั้งจากนักเรียนและครู เพื่อหาจุดที่ต้องปรับปรุง
- การปรับปรุงกิจกรรม: อาจจะมีการปรับปรุงรูปแบบของเกมหรือกิจกรรม เพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้และสนุกสนานมากขึ้น เช่น การเปลี่ยนแปลงวิธีการให้คะแนนหรือการเปลี่ยนรูปแบบการเล่นเกม
- การใช้ผลตอบรับจากนักเรียน: การสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับความสนุกสนานและความยากง่ายของเกมจะช่วยให้การปรับปรุงตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

๑๐.๕. การขยายผลและเผยแพร่

เมื่อกระบวนการนำไปใช้ประสบความสำเร็จและได้รับผลลัพธ์ที่ดีควรมีการขยายผลและเผยแพร่ให้กับโรงเรียนอื่น ๆ หรือครูท่านอื่น ๆ ที่สนใจ:

- การแบ่งปันประสบการณ์: ครูสามารถแบ่งปันประสบการณ์และเทคนิคการใช้ชุดฝึกทักษะการลบบกับเกมวงล้อในที่ประชุมครูหรือการอบรมสัมมนา
- การเผยแพร่ผ่านสื่อการศึกษา: สามารถใช้ช่องทางออนไลน์หรือเอกสารเผยแพร่ เช่น เว็บไซต์ของโรงเรียน หรือโซเชียลมีเดีย เพื่อให้ครูในโรงเรียนอื่น ๆ นำไปใช้ได้

๑๑. โครงสร้าง และองค์ประกอบของนวัตกรรม

Active Learning



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๑๒.๑ มีความรู้และเข้าใจการลบเลขได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ
- ๑๒.๒ พัฒนาทักษะการคำนวณและการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสม
- ๑๒.๓ มีคุณลักษณะเช่น ความรับผิดชอบ, ความมุ่งมั่น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน
- ๑๒.๔ มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์และกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้การเรียนคณิตศาสตร์ไม่เป็นเรื่องยากหรือเบื่อหน่าย
- ๑๒.๕ พัฒนาความสามารถ (สมรรถนะ) ในการคิดวิเคราะห์ การคำนวณ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งช่วยเพิ่มความมั่นใจในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

- ๑๔.๑ แบบประเมินชิ้นงาน
- ๑๔.๒ แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล
- ๑๔.๓ แบบประเมินความพึงพอใจ

ภาคผนวก

ภาพการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรม





แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง สารอาหาร

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวกมลทิพย์ ดวงแก้ว

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง สารอาหาร

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ในระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องมุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รู้จักคิดวิเคราะห์ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในเรื่อง "สารอาหาร" ซึ่งเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตประจำวันของนักเรียนโดยตรง อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ พบว่านักเรียนยังขาดความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเนื้อหาเรื่องสารอาหาร ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงได้คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของ “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่องสารอาหาร” โดยมีแนวคิดหลักคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจ (Engage) การสำรวจและทดลอง (Explore) การอธิบาย (Explain) การขยายความรู้ (Elaborate) และการประเมินผล (Evaluate) ทั้งนี้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การทดสอบสารอาหารในอาหารชนิดต่าง ๆ การวิเคราะห์ผลลากโภชนาการ การจัดทำเมนูอาหารที่เหมาะสม และการนำเสนอผลงานร่วมกันในชั้นเรียน

นวัตกรรมชุดกิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ ร่วมมือกันทำงาน และสะท้อนความคิดด้วยตนเอง โดยคาดหวังว่าจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทักษะทางวิทยาศาสตร์ที่จำเป็น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ในระยะยาว

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

จากข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ค่าเฉลี่ยของคะแนนวิชาวิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ ๖๙.๑๑ ไม่บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือ ค่าเฉลี่ยร้อยละ ๗๕.๐๐ และจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-Net) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ของวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่าในระดับสถานศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๓๕.๒๘ โดยมาตรฐาน ๖๓.๒ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าสาระอื่น ๆ จึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการสอนวิทยาศาสตร์และนำเทคนิคใหม่ ๆ มาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้ศึกษาพบว่าการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เป็นอีกทางเลือกที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสื่อประสม ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อเนื้อหาที่ต้องการจะให้นักเรียนได้รับความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจ พร้อมทั้งจะสอน และช่วยให้ให้นักเรียนกับผู้สอนมีโอกาสปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนตามความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้วิธีการทำงานเป็นขั้นตอน ใช้เหตุผลในการวางแผนอย่างมีระบบได้อย่างเหมาะสม จากใบความรู้ กิจกรรม แบบฝึกหัด และแบบทดสอบ ตลอดจนสื่อต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนเตรียมไว้อย่างมีระบบ แล้วยังทำให้นักเรียนสามารถทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน จึงคิดพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง สารอาหาร

๗. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง สารอาหาร

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๑ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่องสารอาหาร สามารถนำทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ มาใช้ในการพัฒนาและออกแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพได้ ดังนี้:

๙.๑. ทฤษฎีการเรียนรู้ของพือาเจต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development)

ทฤษฎีของพือาเจต์เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถทางปัญญาของเด็กมีความสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากเด็กในระดับประถมศึกษา มักอยู่ในช่วงการพัฒนาความคิดแบบสมเหตุสมผล (Concrete Operational Stage) ซึ่งมุ่งเน้นการทำการกิจกรรมที่สามารถเห็นผลและจับต้องได้จริง การออกแบบชุดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสารอาหาร เช่น การทดลองและการสังเกต จะช่วยให้เด็กสามารถสร้างความเข้าใจในเชิงปฏิบัติได้ดีขึ้น

๙.๒. ทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ (Skinner's Behaviorist Theory)

ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าและการเสริมแรง (Reinforcement) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเสนอสารอาหารอาจรวมถึงการให้รางวัลหรือการตอบสนองเชิงบวกเมื่อเด็กแสดงความเข้าใจหรือทำการกิจกรรมได้สำเร็จ เช่น การให้คะแนนหรือคำชมเมื่อเด็กสามารถอธิบายคุณประโยชน์ของสารอาหารหรือระบุแหล่งที่มาของสารอาหารที่สำคัญ

๙.๓. ทฤษฎีการเรียนรู้ของวิโกตสกี (Vygotsky's Social Constructivism)

ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ในเชิงสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การใช้กิจกรรมที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันในกลุ่ม เช่น การอภิปรายหรือการเล่นบทบาท จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในสารอาหารผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน นอกจากนี้ การใช้ "ZPD" (Zone of Proximal Development) ก็สามารถช่วยในการออกแบบกิจกรรมที่ท้าทายแต่ไม่ยากเกินไปสำหรับนักเรียน

๙.๔. ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรุนเนอร์ (Bruner's Discovery Learning Theory)

ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้โดยการค้นพบด้วยตัวเอง (Discovery Learning) นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้มีการตั้งคำถามและค้นหาคำตอบผ่านการทดลองและสำรวจ การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับสารอาหารที่ให้โอกาสนักเรียนได้ทดลองหาคำตอบด้วยตนเอง เช่น การทดลองเปรียบเทียบอาหารที่มีสารอาหารต่างกัน จะช่วยเสริมสร้างทักษะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการค้นพบทางวิทยาศาสตร์

๙.๕. ทฤษฎีการเรียนรู้ของกอลด์ (Kolb's Experiential Learning Theory)

ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการสะท้อนผล การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อเด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ตรง การออกแบบชุดกิจกรรมที่มีการทดลองหรือการจัดการกับปัญหาจริงที่เกี่ยวข้องกับสารอาหารจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและลึกซึ้ง

๙.๖. การเรียนรู้เชิงกิจกรรม (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงกิจกรรมมีความสำคัญในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เช่น การทำการกิจกรรมการค้นคว้าหรือการจัดแสดงผลงานเกี่ยวกับสารอาหาร ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและน่าสนใจ

๙.๗. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning)

การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดวิธีการเรียนรู้ของตนเอง การออกแบบชุดกิจกรรมที่ให้โอกาสนักเรียนได้เรียนรู้จากการทำงานกลุ่มหรือการทดลองด้วยตัวเอง จะช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างความเข้าใจในสารอาหารได้ดีขึ้น

๙.๘. ทฤษฎีสมองศึกษา (Brain-Based Learning)

ทฤษฎีสมองศึกษาแนะนำว่าการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อใช้วิธีการที่กระตุ้นการทำงานของสมอง เช่น การใช้การเรียนรู้ที่มีหลายช่องทาง เช่น การฟัง, การพูด, การเขียน, และการทำกิจกรรม ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับข้อมูลจากหลายรูปแบบและสามารถจดจำสารอาหารได้ดีขึ้น

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

แนวคิดหลักในการออกแบบใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ ๕E (5E Instructional Model) ได้แก่

๑๐.๑. Engage – กระตุ้นความสนใจ

- ครูนำเสนอคำถามชวนคิด เช่น “อาหารที่เรากินทุกวันมีสารอาหารอะไรบ้าง?”
- ใช้สื่อภาพ/วิดีโอเกี่ยวกับพฤติกรรมบริโภคที่ผิดพลาด
- ให้นักเรียนเล่าเกี่ยวกับอาหารที่กินบ่อย แล้วตั้งข้อสงสัยร่วมกัน

๑๐.๒. Explore – สำรวจ/ลงมือปฏิบัติ

- นักเรียนแบ่งกลุ่มทดลองทดสอบสารอาหารในอาหาร เช่น น้ำตาล ไขมัน โปรตีน (ใช้ชุดทดสอบพื้นฐาน)
- สังเกต วิเคราะห์ และบันทึกผลการทดลองลงในแบบฟอร์มกิจกรรม
- ตั้งข้อสรุปเบื้องต้นจากผลที่ได้

๑๐.๓. Explain – อธิบาย/สรุปความรู้

- นักเรียนนำเสนอผลการทดลองของกลุ่มตน
- ครูช่วยชี้แนะให้เห็นแนวคิดวิทยาศาสตร์ที่อยู่เบื้องหลัง เช่น ประเภทของสารอาหาร หน้าที่ของแต่ละชนิด
- จัดทำแผนผังความคิด (Mind Map) ร่วมกันในชั้นเรียน

๑๐.๔. Elaborate – ขยายความรู้

- ให้นักเรียนออกแบบเมนูอาหาร ๑ วัน ที่มีสารอาหารครบถ้วน
- วิเคราะห์หลากหลายโภชนาการจากผลิตภัณฑ์จริง
- จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ “กินอย่างไรให้ได้สารอาหารครบ ๕ หมู่” เพื่อเผยแพร่ในโรงเรียน

๑๐.๕. Evaluate – ประเมินผล

- ประเมินผลสัมฤทธิ์ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์จากการสังเกต/แบบสังเกตพฤติกรรม
- ประเมินเจตคติและความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรม

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้าง PDCA (Plan – Do – Check – Act)

P – Plan (วางแผน)

๑. ศึกษาปัญหา
 - สสำรวจผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านมา
 - วิเคราะห์ความเข้าใจของนักเรียนในเนื้อหาเรื่อง "สารอาหาร"
 - สังเกตพฤติกรรมและความสนใจของนักเรียนในชั้นเรียน
๒. ตั้งวัตถุประสงค์
 - เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์
 - เพื่อเสริมสร้างทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
 - เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ
๓. ออกแบบนวัตกรรม
 - พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง ๕E
 - จัดทำใบกิจกรรม สื่อประกอบ และแบบประเมินต่าง ๆ
 - วางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นรายชั่วโมง

D – Do (ดำเนินการ)

๑. ทดลองใช้ชุดกิจกรรมในห้องเรียนจริง
 - ดำเนินการสอนตามแผนที่ออกแบบไว้
 - นักเรียนมีส่วนร่วมในการทดลอง การอภิปราย และการสร้างชิ้นงาน
 - ใช้สื่อและอุปกรณ์ที่เตรียมไว้ให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน
๒. เก็บรวบรวมข้อมูล
 - ทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน
 - ประเมินทักษะระหว่างกิจกรรม
 - สังเกตพฤติกรรมและความมีส่วนร่วมของนักเรียน

C – Check (ตรวจสอบ/ประเมินผล)

๑. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
 - วิเคราะห์ว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้นหรือไม่
๒. ประเมินทักษะและพฤติกรรม
 - ตรวจสอบการใช้ทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น การสังเกต การตั้งสมมติฐาน
 - ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้
๓. สะท้อนผลจากนักเรียน/ครู
 - ใช้แบบสอบถาม ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงนวัตกรรม

A – Act (ปรับปรุง/พัฒนา)

๑. สรุปผลและวิเคราะห์จุดแข็ง/จุดอ่อนของนวัตกรรม
 - จุดเด่นที่ช่วยให้ นักเรียนเรียนรู้ได้ดี
 - จุดที่ยังต้องปรับปรุง เช่น เวลา อุปกรณ์ หรือรูปแบบกิจกรรม

๒. ปรับปรุงนวัตกรรม

- แก้ไขกิจกรรมหรือแบบฝึกที่ซับซ้อนเกินไป
- พัฒนาสื่อเพิ่มเติมให้เหมาะกับผู้เรียน
- วางแผนขยายผลการใช้กับชั้นเรียนอื่น ๆ

๓. สรุปเพื่อเผยแพร่และใช้ต่อเนื่อง

- จัดทำรายงาน เสนอต่อโรงเรียนหรือเครือข่ายการเรียนรู้
- เผยแพร่นวัตกรรมให้ครูคนอื่นนำไปใช้/ปรับปรุงยุคถัด

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง สารอาหาร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

๑. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic Achievement Evaluation)

๑.๑ การประเมินผลก่อนและหลังเรียน

- **วัตถุประสงค์:** เพื่อตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงของความรู้ที่นักเรียนได้รับจากการเรียนการสอน
- **เครื่องมือ:** แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test, Post-test)
- **การดำเนินการ:** นักเรียนจะทำแบบทดสอบเกี่ยวกับสารอาหารก่อนที่จะเริ่มกิจกรรม และหลังจากการเรียนกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความเข้าใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๑.๒ การประเมินความสามารถในการสังเกตและทดลอง

- **วัตถุประสงค์:** เพื่อตรวจสอบทักษะการทำงานเชิงวิทยาศาสตร์ เช่น การสังเกต การตั้งสมมติฐาน การทดลอง และการสรุปผล
- **เครื่องมือ:** แบบประเมินการทดลอง (Observation Checklist)
- **การดำเนินการ:** นักเรียนทำกิจกรรมการทดลอง เช่น การทดสอบสารอาหารในอาหารต่าง ๆ แล้วครูใช้แบบประเมินการสังเกตเพื่อประเมินว่าผู้เรียนสามารถทำตามขั้นตอนวิทยาศาสตร์ได้หรือไม่

๒. การประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science Process Skills Evaluation)

๒.๑ การสังเกตและบันทึกข้อมูล

- **วัตถุประสงค์:** เพื่อตรวจสอบการใช้ทักษะการสังเกตและบันทึกผลการทดลอง
- **เครื่องมือ:** แบบบันทึกการทดลอง (Lab Report)
- **การดำเนินการ:** นักเรียนจะต้องบันทึกผลการทดลอง เช่น สีที่เปลี่ยนไปในสารทดสอบ หรือการสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง

๒.๒ การตั้งสมมติฐานและการวิเคราะห์ข้อมูล

• **วัตถุประสงค์:** เพื่อตรวจสอบการตั้งสมมติฐานและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการทดลอง

• **เครื่องมือ:** แบบประเมินการตั้งสมมติฐานและการวิเคราะห์ข้อมูล (Hypothesis and Data Analysis Rubric)

• **การดำเนินการ:** นักเรียนจะต้องตั้งสมมติฐานก่อนการทดลองและอธิบายการวิเคราะห์ข้อมูลหลังจากได้ผลการทดลอง

๓. การประเมินความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียน (Student Satisfaction and Attitude Evaluation)

๓.๑ การประเมินความพึงพอใจ

• **วัตถุประสงค์:** เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

• **เครื่องมือ:** แบบสอบถามความพึงพอใจ (Student Satisfaction Survey)

• **การดำเนินการ:** นักเรียนจะต้องตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเรียนรู้ เช่น ความสนุกสนาน ความเข้าใจในเนื้อหา และความพึงพอใจต่อกิจกรรม

๓.๒ การประเมินเจตคติทางวิทยาศาสตร์

• **วัตถุประสงค์:** เพื่อตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงในทัศนคติของนักเรียนต่อวิชาวิทยาศาสตร์

• **เครื่องมือ:** แบบประเมินเจตคติ (Attitude Survey)

• **การดำเนินการ:** นักเรียนตอบแบบสอบถามที่เกี่ยวกับทัศนคติในวิชาวิทยาศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

๔. การประเมินผลการพัฒนาและการปรับปรุง

• **การสะท้อนผลการดำเนินงาน:** ครูจะทำการสะท้อนผลการดำเนินกิจกรรมร่วมกับนักเรียน เช่น การอภิปรายผลจากการทดลอง

• **การปรับปรุงกิจกรรม:** หากพบปัญหาหรือส่วนที่ต้องการปรับปรุงในกิจกรรม การปรับกิจกรรมให้เหมาะสมและตอบสนองความต้องการของนักเรียนจะเป็นขั้นตอนสำคัญ

• **การประเมินผลหลังการปรับปรุง:** ประเมินผลการพัฒนาของนักเรียนหลังการปรับกิจกรรมเพื่อดูว่ามีการพัฒนาในด้านใดบ้าง

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม







แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย สื่อช่วยสอน PowerPoint
เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวอรชร สืบสาว

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย สื่อช่วยสอน PowerPoint เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

ตลอดปีการศึกษา 2567

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในปัจจุบันความเจริญทางเทคโนโลยี ทำให้โลกกลายเป็นดินแดนที่ไร้พรมแดน ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลก เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับชีวิตของทุกคน ทั้งในการดำรงชีวิตประจำวันและในงานอาชีพต่าง ๆ เครื่องมือเครื่องใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตและในการทำงาน ล้วนเป็นผลของความรู้วิทยาศาสตร์ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และศาสตร์อื่น ๆ ความรู้วิทยาศาสตร์ช่วยให้ออกองค์ความรู้และความเข้าใจในปรากฏการณ์ธรรมชาติมากมาย มีผลให้เกิดการพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างมาก วิทยาศาสตร์ทำให้คนได้พัฒนาวิธีคิด ทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ วิจัย มีทักษะที่สำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลหลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ซึ่งเป็นสังคมแห่งความรู้ (Knowledge based society) ทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้วิทยาศาสตร์ (Scientific

literacy for all) เพื่อที่จะมีความรู้ความเข้าใจโลก ธรรมชาติและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น และนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผล สร้างสรรค์ มีคุณธรรม ความรู้วิทยาศาสตร์ไม่เพียงแต่นำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดี แต่ยังช่วยให้คนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ การดูแลรักษา ตลอดจนการพัฒนาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติอย่างสมดุลและยั่งยืน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. ๒๕๔๖ : ๑)

เรื่องท้าทายสำหรับผู้สอนที่จะเป็นผู้สร้างบุคคลากรในคริสต์ศตวรรษที่ ๒๑ ให้มีความเชี่ยวชาญและพร้อมที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ และที่สำคัญคือต้องปลูกฝังจรรยาบรรณของคนรุ่นใหม่ โดยไม่นำเทคโนโลยีไปใช้ในทางที่ผิดหรือใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ผู้สอนจึงต้องวางรากฐานการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียนไว้ตั้งแต่เริ่มต้นการเรียนรู้ของชีวิต ผู้สอนจึงต้องเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ด้วย เพื่อให้มีความชำนาญ จนสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้อย่างเหมาะสม ปัจจุบันมีการพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันหลายรูปแบบที่ช่วยการเรียนการสอนในห้องเรียน

ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมหาวิทยาลัยโดยสื่อเหล่านี้จะอิงหลักของพัฒนาการตามวัยของเด็ก เช่น แอปพลิเคชันฝึกทักษะเด็กปฐมวัย ซึ่งช่วยฝึกการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้มือขยับเมาส์ เพื่อลากโยงเส้นหรือวาดรูปสิ่งต่าง ๆ ได้ตามจินตนาการ เมื่อเด็กเข้าสู่ระดับประถมศึกษา จึงเริ่มนำแอปพลิเคชันมาประยุกต์ให้เข้ากับวิชาเรียนมากขึ้น เช่น ในวิชาภาษาอังกฤษ ผู้สอนนำแอปพลิเคชันโฟเนติกส์ (Phonetics) ซึ่งพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยฝึกการออกเสียงคำศัพท์ให้ได้สำเนียงที่ถูกต้อง ในวิชาคณิตศาสตร์ผู้สอนนำแอปพลิเคชันคาฮูต (Kahoot) ซึ่งพัฒนาจากการตอบโจทย์ปัญหาในห้องเรียน โดยผู้สอนจะสร้างชุดคำถามขึ้นหนึ่งชุด จากนั้นให้ผู้เรียนตอบคำถามโดยผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตผู้เรียนที่ได้คะแนนสูงสุดคือ ผู้ที่ตอบได้เร็วและถูกต้องที่สุดในวิชาวิทยาศาสตร์ ผู้สอนมีแอปพลิเคชันแพดเล็ต (Padlet) ซึ่งพัฒนาจากกระดานให้แสดงความคิดเห็น โดยแอปพลิเคชันนี้จะเหมือนกระดานหน้าชั้นเรียนที่นักเรียนทุกคนสามารถทำงานร่วมกันได้ เช่น สามารถเขียนข้อคิดเห็น ข้อสรุปตลอดจนข้อซักถามต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยทุกคนจะสามารถเห็นข้อมูลทั้งหมดบนกระดานได้พร้อมกัน แอปพลิเคชันนี้จึงสามารถใช้ในการบันทึกข้อมูลผลการทำกิจกรรม แทนการจดบันทึกโดยใช้ปากกาทันทีลงในกระดานด้วยนอกจากนี้การประเมินการสอน ผู้สอนสามารถใช้แอปพลิเคชันเมนติมิเตอร์ (Mentimeter) ซึ่งสามารถประเมินผลแบบรู้ผลในทันที (Real Time) วิธีหนึ่งที่สามารถทำได้ง่ายคือ ผู้สอนเป็นคนตั้งคำถามเกี่ยวกับบทเรียนนั้น ๆ แล้วให้ผู้เรียนเข้าไปลงคะแนน เช่น หลังการเรียน ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับบทเรียนอย่างไร โดยมีข้อความให้เลือกคือ เข้าใจมาก เข้าใจปานกลาง และเข้าใจน้อยซึ่งผู้สอนสามารถทราบผล และนำผลไปปรับใช้ในการสอนครั้งถัดไปได้ในทันที แอปพลิเคชันเหล่านี้เป็นเพียงตัวอย่างที่ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในห้องเรียน เพื่อปรับเปลี่ยนวิธีจัดการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม (<https://www.scimath.org/article-technology/item/๑๒๔๒๒-๒๐๒๑-๐๘-๒๓-๐๖-๐๗-๔๕X>) จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดกิจกรรมการสอนวิทยาศาสตร์และนำเทคนิคใหม่ ๆ มาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น โดยภาพรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ยังต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุ คือ ครูไม่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์ของหลักสูตร นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ขาดกระบวนการในการเสาะแสวงหาความรู้ และบรรยากาศในชั้นเรียนน่าเบื่อหน่าย (ทวิพร ดิษฐ์สำโรง. ๒๕๔๔ : ๒๘) ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องพัฒนาตนเอง โดยค้นคว้าหาความรู้เรื่องการสอน

การผลิตสื่อและใช้สื่อ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ และหลักการของหลักสูตรตาม พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ หมวดที่ ๔ แนวการจัดการศึกษา มาตราที่ ๒๔ เน้นการจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัด มีการฝึกทักษะกระบวนการคิด การประยุกต์ความรู้มา ใช้ให้เกิดประโยชน์ และเน้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน ใฝ่รู้ โดยจัดสภาพแวดล้อม สื่อการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. ๒๕๔๒ : ๑๒)เพิ่มประสิทธิภาพในการสอน การจัดการเรียน การสอนของ ครูผู้สอนควรเลือกวิธีการสอนที่เน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ด้วยตนเองให้มากที่สุด ให้นักเรียนค้นคว้าหา ความรู้ด้วยตนเองโดยใช้กระบวนการวิทยาศาสตร์หลายแบบในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง โดยนักเรียนเป็น ศูนย์กลางการเรียนการสอน ครูผู้สอนต้องคำนึงเสมอว่าการสอนที่มีประสิทธิภาพนั้น ย่อมมีส่วนสัมพันธ์กับ ความก้าวหน้าในการเรียน วิธีสอน และเนื้อหาวิชา (ภพ เลหาไพบูลย์. ๒๕๔๕ : ๑๒๒) นอกจากนี้วิธีการสอนที่ หลากหลายแล้ว สิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตรงตามจุดประสงค์หรือจุดมุ่งหมายคือการนำนวัตกรรมทาง การศึกษามาช่วยในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการศึกษาให้สูงขึ้น สามารถตรวจสอบได้ ตลอดจน ช่วยให้นักเรียนมีคุณภาพเท่าเทียมกัน (ชม ภูมิภาค. ๒๕๔๘ : ๙๘) ซึ่งนวัตกรรมทางการศึกษานี้ คือ ชุดกิจกรรม การเรียนรู้

สื่อช่วยสอน PowerPoint เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีลักษณะเป็นสื่อประสม มีเทคนิค ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เพิ่มภาพการ์ตูนน่าสนใจ ให้มีชีวิต ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อเนื้อหา ที่ต้องการจะให้นักเรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจ พร้อมทั้งจะสอน และ ช่วยให้นักเรียนกับผู้สอนมีโอกาสปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ตอบสนอง ความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนตามความสามารถและความสนใจ โดยมีครู คอยแนะนำช่วยเหลือ (บุญเกื้อ ควรหาเวช. ๒๕๔๓ : ๙๑ - ๙๓)

เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต เป็นเนื้อหาของวิชาวิทยาศาสตร์หน่วยการเรียนรู้ สิ่งมีชีวิต ซึ่งเป็น เนื้อหาเกี่ยวข้องกับสิ่งรอบตัวของนักเรียน ซึ่งมีความสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์ แต่ครูผู้สอนยังไม่สามารถ จัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต ที่ทำให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับกับ สถานการณ์จริงได้ ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนการสอนควรจะนำนวัตกรรมมาช่วยในการเพิ่มประสิทธิภาพ การเรียนการสอน

จากปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์และความสำคัญของสื่อช่วยสอน PowerPoint ดังที่ได้กล่าวมานั้น ทำให้ผู้รายงานสนใจที่จะพัฒนาสื่อช่วยสอน PowerPoint มาใช้เป็นเทคนิคในการนำเสนอ เนื้อหา เรื่องสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต โดยออกแบบและพัฒนาให้เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียน เหมาะสมต่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน อันจะช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องสิ่งมีชีวิตและ สิ่งไม่มีชีวิต และเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อช่วยสอน PowerPoint เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วย สื่อช่วยสอน PowerPoint เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์) จำนวนทั้งสิ้น ๑๒ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Jean Piaget (เจน ปีอาเจต์) เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดและการเรียนรู้ของเด็ก โดยเน้นไปที่กระบวนการที่เด็กจะสร้างความรู้ขึ้นมาเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีนี้ถือว่าเด็กไม่เพียงแต่รับรู้ข้อมูลจากภายนอกเท่านั้น แต่ยังมีการสร้างความรู้ใหม่ๆ ขึ้นมาเองผ่านกระบวนการที่มีการพัฒนาไปตามลำดับ ซึ่ง Piaget ได้แบ่งช่วงพัฒนาการของเด็กออกเป็น ๔ ระยะหลัก ได้แก่

๑. ระยะเซนโซมอเตอร์ (Sensorimotor Stage)

ช่วงอายุ: ๐-๒ ปี

- ในระยะนี้เด็กจะเรียนรู้โลกผ่านประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวต่างๆ (เช่น การมองเห็น, การสัมผัส, การได้ยิน)

- เด็กจะเริ่มเข้าใจแนวคิด "ความคงที่ของวัตถุ" (Object permanence) ซึ่งหมายความว่าเด็กเริ่มเข้าใจว่าวัตถุที่หายไปจากสายตายังมีอยู่จริง

- การเรียนรู้ในระยะนี้เน้นไปที่การสำรวจสิ่งต่างๆ ผ่านการกระทำ

๒. ระยะก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage)

- ช่วงอายุ: ๒-๗ ปี

- เด็กในระยะนี้เริ่มใช้ภาษาและสัญลักษณ์ในการสื่อสาร แต่ยังไม่สามารถคิดได้อย่างมีเหตุผลหรือเข้าใจหลักการเชิงเหตุผลที่ซับซ้อน

- มีลักษณะการคิดที่ไม่สามารถทำการแยกแยะได้อย่างสมเหตุสมผล (Egocentrism) เช่น เด็กไม่สามารถเข้าใจมุมมองของคนอื่นได้

- เด็กเริ่มเรียนรู้แนวคิดเกี่ยวกับเวลา, รูปร่าง, และจำนวน แต่มักจะมีความเข้าใจที่ไม่สมบูรณ์

๓. ระยะปฏิบัติการที่เป็นรูปธรรม (Concrete Operational Stage)

- ช่วงอายุ: ๗-๑๑ ปี

- เด็กเริ่มพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลและสามารถทำการปฏิบัติในโลกแห่งความเป็นจริงได้

- เด็กเริ่มเข้าใจแนวคิดการอนุรักษ์ (Conservation) ซึ่งหมายถึงการเข้าใจว่าปริมาณหรือมวลของวัตถุไม่เปลี่ยนแปลงแม้ว่ารูปร่างหรือรูปลักษณะภายนอกจะเปลี่ยนไป

- เด็กสามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบ, การจัดกลุ่ม, และการลำดับสิ่งต่างๆ ได้

๔. ระยะปฏิบัติการที่เป็นนามธรรม (Formal Operational Stage)

- ช่วงอายุ: ๑๒ ปีขึ้นไป
- เด็กเริ่มมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นนามธรรมและสามารถคิดเชิงเหตุผลที่ซับซ้อนได้
- เด็กสามารถคิดเกี่ยวกับแนวคิดที่เป็นทฤษฎี, สมมติฐาน, หรือสถานการณ์ที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง

และพัฒนาความสามารถในการคิดแบบวิทยาศาสตร์

- การคิดสามารถเป็นแบบทฤษฎีและใช้การทดลองเพื่อหาคำตอบได้

หลักการสำคัญในทฤษฎีของ Piaget:

การปรับตัว (Adaptation): เป็นกระบวนการที่เด็กเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งประกอบไปด้วยการดูดซึม (Assimilation) คือการนำความรู้ใหม่ๆ มาใส่ในกรอบความรู้ที่มีอยู่เดิม และการปรับตัว (Accommodation) คือการเปลี่ยนแปลงกรอบความรู้เดิมให้รองรับข้อมูลใหม่ที่พบ

การสร้างความรู้ (Constructivism): Piaget เชื่อว่าเด็กไม่ได้เรียนรู้จากการสอนโดยตรงเท่านั้น แต่เรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการกระทำต่างๆ

การพัฒนาเป็นลำดับขั้น: เด็กจะผ่านกระบวนการพัฒนาเป็นขั้นตอนที่มีลำดับชัดเจนตามอายุ และไม่สามารถข้ามขั้นได้

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget จึงมีผลต่อการเข้าใจการพัฒนาความคิดของเด็กและการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย

๔.๒ ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำของ Thorndike

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำของ Edward Thorndike หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ทฤษฎีกฎหมายการเรียนรู้" (Law of Effect) เป็นทฤษฎีที่มุ่งเน้นการอธิบายวิธีที่มนุษย์และสัตว์เรียนรู้จากการกระทำและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้นๆ ทฤษฎีนี้ได้เสนอแนวคิดหลักเกี่ยวกับการทำซ้ำการกระทำในสถานการณ์ที่ได้รับผลลัพธ์ที่ดีหรือไม่ดี ซึ่งจะมีผลต่อการเรียนรู้ในอนาคตของบุคคล

หลักการสำคัญในทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike:

๔. กฎหมายแห่งผลกระทบ (Law of Effect):

○ เมื่อมีพฤติกรรมที่ตามมาด้วยผลลัพธ์ที่พึงพอใจหรือผลลัพธ์ที่ดี (เช่น การได้รับรางวัล) พฤติกรรมนี้จะมีแนวโน้มที่จะถูกทำซ้ำในอนาคต

○ ในทางกลับกัน หากพฤติกรรมนั้นตามมาด้วยผลลัพธ์ที่ไม่พึงพอใจหรือผลลัพธ์ที่ไม่ดี (เช่น การลงโทษ) พฤติกรรมนี้จะมีแนวโน้มที่จะลดน้อยลงหรือหยุดไป

○ การทำซ้ำ (Repetition) คือ กระบวนการที่พฤติกรรมที่ได้รับผลดีจะถูกทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง โดยการกระทำที่มีผลดีจะทำให้พฤติกรรมนั้นมีโอกาสเกิดขึ้นอีกในอนาคต

๕. กฎหมายแห่งการฝึกฝน (Law of Exercise):

○ การทำซ้ำหรือฝึกฝนการกระทำใดๆ จะทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีขึ้น โดยการซ้ำการกระทำนั้นจะทำให้การตอบสนอง (Response) ต่อสิ่งเร้า (Stimulus) แข็งแกร่งขึ้น

○ ยิ่งทำการฝึกซ้ำๆ มากเท่าไร ความเชื่อมโยงระหว่างการกระทำและผลลัพธ์จะยิ่งชัดเจนมากขึ้น

๖. กฎหมายแห่งการเตรียมตัว (Law of Readiness):

○ กฎหมายนี้อธิบายว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อบุคคลหรือสัตว์อยู่ในสภาพที่พร้อมที่จะทำการกระทำบางอย่าง การเตรียมตัวในที่นี้หมายถึงสภาพจิตใจและร่างกายที่พร้อมในการเรียนรู้หรือทำกิจกรรม

○ หากบุคคลไม่พร้อมหรือไม่ได้เตรียมตัวไว้ การเรียนรู้จะยากขึ้นและไม่เกิดผลดี

การทำงานของทฤษฎี:

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike ได้รับการทดสอบใน "การทดลองกล่องปริศนา" (Puzzle Box Experiment) ที่เขาทำกับแมว โดยในการทดลองนี้ แมวจะต้องหาทางออกจากกล่องที่มีปุมหรือคันโยก เพื่อให้ได้อาหารเป็นรางวัล เมื่อแมวทำผิดพลาดและได้รับผลลัพธ์ที่ไม่พึงประสงค์ (เช่น การไม่ได้รับอาหาร) มันจะลดพฤติกรรมเหล่านั้น แต่เมื่อทำการกระทำที่ถูกต้องและได้รับรางวัล (อาหาร) พฤติกรรมนั้นจะถูกทำซ้ำในการทดลองครั้งถัดไป

ความสำคัญของทฤษฎี:

- การเสริมแรง (Reinforcement): การได้รับรางวัลจะทำให้พฤติกรรมที่ต้องการถูกทำซ้ำ เช่นเดียวกับหลักการใน ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ของ B.F. Skinner

- การเรียนรู้เชิงบวก: ทฤษฎีนี้เน้นการเสริมสร้างพฤติกรรมที่ดีโดยการให้รางวัล และสามารถใช้ในการพัฒนาและเสริมสร้างพฤติกรรมที่ต้องการได้

ตัวอย่างการนำทฤษฎีไปใช้:

- การใช้รางวัลในการเรียนการสอน เช่น การให้คะแนน, การให้คำชม หรือการให้รางวัลในรูปแบบอื่นๆ เมื่อเด็กทำการบ้านเสร็จ หรือทำพฤติกรรมที่ดี

- การฝึกฝนทักษะทางกีฬา เช่น นักกีฬาอาจจะฝึกฝนซ้ำๆ ในท่าทางหรือการเคลื่อนไหวต่างๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike จึงมีอิทธิพลสำคัญในการพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลและสัตว์ โดยการกระทำที่มีผลลัพธ์ดีหรือรางวัลมักจะถูกทำซ้ำมากขึ้น ทำให้ทฤษฎีนี้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ในภายหลัง เช่น ทฤษฎีการเสริมแรงของ Skinner.

๙.๔ ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Constructivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่มองว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ที่ได้รับ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการแก้ปัญหาต่างๆ โดยไม่เพียงแค่อรับข้อมูลหรือความรู้จากครูหรือแหล่งข้อมูลภายนอก แต่จะสร้างความเข้าใจและองค์ความรู้ใหม่ๆ ขึ้นมาจากการลงมือทำและการสะท้อนความคิดของตนเอง

หลักการสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Constructivism):

๖. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ (Active Learning):

- ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารหรือข้อมูลจากภายนอก แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการทดลอง, สำรวจ, แก้ปัญหา, และสะท้อนความคิดที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง

- การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลใหม่และสิ่งที่เขารู้จักอยู่แล้ว

๗. การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Learning from Experience):

- ผู้เรียนจะสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง และจากการทดลองทำในสถานการณ์ต่างๆ

- การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้กับประสบการณ์ที่มีอยู่ในชีวิตจริง

๘. การลงมือทำและการแก้ปัญหา (Problem-solving and Hands-on Activities):

- การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้ลงมือทำจริง โดยเฉพาะในกระบวนการแก้ปัญหาหรือการทดลอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

○ การให้โอกาสผู้เรียนในการทดลองและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทำให้การเรียนรู้มีความหมายและยั่งยืน

๙. การเรียนรู้ในบริบททางสังคม (Social Interaction):

○ การเรียนรู้เกิดขึ้นในบริบททางสังคม การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำงานร่วมกันช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้

○ การเรียนรู้จากกลุ่มเพื่อนหรือผู้เชี่ยวชาญอื่นๆ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความรู้ โดยการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นมุมมองที่หลากหลายและกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์

๑๐. ความรู้เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ (Knowledge is Constructed and Evolving):

○ ความรู้ไม่ได้เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดจากครูไปยังนักเรียนอย่างตายตัว แต่เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างขึ้นตามประสบการณ์และการตัดสินใจของตนเอง

○ ความรู้ที่สร้างขึ้นนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อได้รับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่

แนวคิดของผู้พัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ:

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำได้รับการพัฒนาโดยนักจิตวิทยาหลายท่าน เช่น:

๓. Jean Piaget (ปีอาเจต์):

○ Piaget เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นเองจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และการทดลองในโลกจริง

○ เขาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้ในลำดับขั้นที่เรียกว่า "การพัฒนาเชิงโครงสร้าง" (Constructivist Development) โดยเชื่อว่าผู้เรียนจะเข้าใจโลกและสร้างความรู้ขึ้นตามลำดับตามอายุ

๔. Lev Vygotsky (วิโกทสกี):

○ Vygotsky มุ่งเน้นที่ "การเรียนรู้ทางสังคม" และ "โซนของการพัฒนาที่ใกล้เคียง" (Zone of Proximal Development, ZPD) โดยเขาเชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นผ่านการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับผู้ที่มีประสบการณ์ (เช่น ครู, เพื่อน) ในบริบททางสังคม

○ การเรียนรู้ใน "โซนนี้" คือการที่ผู้เรียนสามารถทำสิ่งที่ยากเกินไปได้ เมื่อได้รับการสนับสนุนจากผู้ที่มีประสบการณ์หรือการช่วยเหลือจากผู้อื่น

การนำทฤษฎีไปใช้ในการเรียนการสอน:

• การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-based Learning): นักเรียนจะได้ลงมือทำโครงการต่างๆ ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริง และได้รับโอกาสในการสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง

• การเรียนรู้ผ่านปัญหา (Problem-based Learning): การนำปัญหาหรือสถานการณ์ที่ต้องการการแก้ไขมาใช้ในการเรียนรู้ นักเรียนจะต้องค้นหาคำตอบจากการทำงานร่วมกันและการค้นคว้าข้อมูล

• การใช้การทดลอง (Hands-on Activities): การจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง เช่น การทดลองทางวิทยาศาสตร์, การสร้างโมเดล, หรือการฝึกทักษะทางด้านศิลปะ

ประโยชน์ของทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ:

• การสร้างการเรียนรู้ที่ยั่งยืน: ผู้เรียนจะเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อสามารถประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงได้

• การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์: การให้ผู้เรียนได้ทดลองและแก้ปัญหาช่วยฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินใจ

• เสริมสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้: ผู้เรียนจะมีความสุขและมีความสนใจในการเรียนรู้เมื่อได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและได้ลงมือทำ

โดยสรุป ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือทำ มุ่งเน้นที่การสร้างความรู้และทักษะผ่านประสบการณ์จริง และการลงมือทำ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแคได้รับข้อมูล แต่ยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้และประยุกต์ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๙.๔ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่หนึ่ง แปรตามตัวก็คือ เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

“เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกันในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ

การสอนแบบ Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการลงมือกระทำ และใช้กระบวนการคิด โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receivers) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co - creators)

ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบันมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาทีทำให้เนื้อหาวิชามีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ “พูด บอก เล่า” ไม่สามารถจะพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้น จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผู้สอนคือผู้ถ่ายทอดปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (ไพฑูริย์ สินลารัตน์, ๒๕๔๕, สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ และทัศนีย์ บุญเต็ม, ๒๕๔๕, ทิศนา ขัมมณี, ๒๕๔๘, บัณฑิต ทิพากร, ๒๕๕๐)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคตหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม student engagement, enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การออกแบบการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ ผ่านการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) การได้ปฏิบัติงาน สร้างสรรค์งาน และนำเสนอองานด้วยตัวเอง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ขั้นสูง (Higher- Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า

ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิม และความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน การมีวิจรรณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิจรรณญาณในการคิด และตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาคำตอบ การเรียนรู้ของตนเอง ส่งการเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ในการมีวิจรรณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

๒. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

๓. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

๔. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียน และตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถ ที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักแนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนา และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอน และมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

๕. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทน และนานกว่า กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวกว่า

ลักษณะการเรียนรู้เชิงรุก

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ และประเมินค่า
๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน

๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
ลักษณะของการจัดกระบวนการเรียนรู้

๑. กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอน และการให้ความรู้โดยตรงของครู แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๒. กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น

๓. กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ

๔. กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่

๕. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปราย และนำเสนอผลงาน

๖. กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน
รูปแบบการจัดเรียนรู้เชิงรุก

๑. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับรายวิชาที่เน้นปฏิบัติ หรือเน้นการฝึกทักษะ สามารถใช้จัดการเรียนการสอนได้ทั้งเป็นกลุ่ม และเป็นรายบุคคล หลักการสอนคือ ผู้สอนวางแผนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จำเป็นต่อการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด อภิปรายสิ่งที่ได้รับจากสถานการณ์ ตัวอย่างเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ได้แก่ เทคนิคการสาธิต และเทคนิคเน้นการฝึกปฏิบัติ มีขั้นตอนดังนี้

๑.๑ เทคนิคการสอนแบบการสาธิต ผู้สอนวางแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งสัดส่วนเวลาสำหรับการบรรยายเนื้อหาและการสาธิต พร้อมกับคัดเลือกวิธีการที่จะลงมือปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่มจะต้องมีการวางแผนโครงสร้างการทำงานกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ และมีการสลับหมุนเวียนกันทุกครั้ง จากนั้นดำเนินการบรรยายเนื้อหาและสาธิต โดยขณะสาธิตจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ผู้สอนแนะนำเทคนิคปลีกย่อย จากนั้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยการสังเกตพร้อมกับให้คำแนะนำในจุดที่บกพร่องเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่ม เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอน และผู้เรียนร่วมกันอภิปราย สรุปผลสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

๑.๒ เทคนิคการสอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติ ผู้สอนวางแผนและออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ เช่น การฝึกทักษะทางภาษา โดยจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะซ้ำ ๆ อาจเป็นในลักษณะใช้โปรแกรมช่วยสอน สำหรับการฝึก โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำอำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

๒. การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning) โดยการสอนแบบโครงงานสามารถจัดเป็นกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ ให้พิจารณาจากความยาก – ง่าย และความเหมาะสมของโจทย์งาน และคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนา วางแผนและกำหนดเกณฑ์อย่างกว้าง ๆ แล้วให้นักศึกษาวางแผนดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา จากนั้นให้นักศึกษานำเสนอแนวคิด การออกแบบชิ้นงาน พร้อมให้เหตุผลประกอบจากการค้นคว้า ให้ผู้สอนพิจารณา ร่วมกับการอภิปรายในชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำชิ้นงาน และส่งความคืบหน้าตามกำหนด การประเมินผลจะประเมินตามสภาพจริง โดยมีเกณฑ์การประเมินกำหนดไว้ล่วงหน้าและแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือทำโครงการ และมีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผล

๓. การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจากเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ด้วยการศึกษาค้นคว้าปัญหาที่สมมุติขึ้นจากความจริง แล้วผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาเสนอวิธีแก้ปัญหา หลักของการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือการเลือกปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม วิเคราะห์ วางแผนกำหนดวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนขณะลงมือแก้ปัญหาสุดท้ายเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแก้ปัญหาผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสิ่งที่ได้จากการลงมือแก้ปัญหา

๔. การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) เป็นกระบวนการสอนที่ ผู้สอนใช้เทคนิค วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดเป็นลำดับขั้นแล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิมพิจารณา แยกแยะอย่างรอบด้าน ด้วยให้เหตุผล และเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มี จนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสินใจ ประเมินหาข้อสรุปแล้วนำไปแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ

๔.๑ การคิดวิเคราะห์ หมายถึง การพิจารณาสิ่งต่างๆ ในส่วนย่อย ๆ ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์เนื้อหา ด้านความสัมพันธ์และด้านหลักการจัดการโครงสร้างของการสื่อความหมาย และสอดคล้องกับกระบวนการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ คือ การคิดจำแนก รวบรวมเป็นหมวดหมู่ และจับประเด็นต่าง ๆ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ดังนั้น การคิดเชิงวิเคราะห์เป็นทักษะการคิดที่สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๔.๒ การคิดสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการคิดที่ดึงองค์ประกอบต่าง ๆ มาหลอมรวมกันภายใต้โครงสร้างใหม่อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างไปจากเดิม การคิดสังเคราะห์ครอบคลุมถึงการค้นคว้า รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะคิดซึ่งมีมากหรือกระจายกันอยู่ มาหลอมรวมกัน คนที่คิดสังเคราะห์ได้เร็วกว่าย่อมได้เปรียบกว่าคนที่สังเคราะห์ไม่ได้ ซึ่งจะทำให้เข้าใจ และเห็นภาพรวมของสิ่งนั้นได้มากกว่า การคิดสังเคราะห์แบ่งเป็น ๒ ลักษณะ คือ

- การคิดสังเคราะห์เพื่อสร้างสิ่งใหม่ เช่น ประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ อุปกรณ์ต่างๆ ตามต้องการ

- การคิดสังเคราะห์เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ เป็นการพัฒนาและคิดค้นแนวคิดใหม่ ถ้าเราสามารถคิดสังเคราะห์ได้ดี จะทำให้พัฒนาความคิดหรือสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

๔.๓ การคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดใหม่ๆ แนวทางใหม่ๆ ทักษะคติใหม่ๆ ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดง วรรณกรรมละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองไม่เห็นชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมองโลกหรือปัญหาในแนวนอกกรอบ

ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดเชื่อมโยงที่พยายามหาทางออกหลาย ๆ ทาง ใช้ความคิดที่หลากหลาย แสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และนอกกรอบ คัดสรรค้นหาทางเลือกใหม่ ๆ และพยายามปรับปรุงให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งมีวิธีการอยู่ ๖ ขั้นตอน คือ ๑. แสวงหาข้อบกพร่อง (Mess Finding) ๒. รวบรวมข้อมูล (Data Finding) ๓. มองปัญหาทุกด้าน (Problem Finding) ๔. แสวงหาความคิดที่หลากหลาย (Idea Finding) ๕. หาคำตอบที่รอบด้าน (Solution Finding) ๖. หาข้อสรุปที่เหมาะสม (Acceptance Finding) กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือโดยความตั้งใจ ซึ่งสามารถ ทำได้ด้วยการศึกษา การอบรมฝึกฝน การระดมสมอง (brain-storming) มากกว่าครึ่งหนึ่งของการค้นพบที่ยิ่งใหญ่ของโลก เกิดจากการค้นพบโดยบังเอิญ (serenity) หรือการค้นพบสิ่งหนึ่งซึ่งใหม่ ในขณะที่กำลัง ต้องการค้นพบสิ่งอื่นมากกว่า

บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑. จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

๒. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

๓. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

๔. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

๕. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลายวางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรมครูผู้สอนต้องใจกว้างยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียนครูมีการจัดทำหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้และนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนตามแนวทางการนิเทศโดยใช้พื้นที่เป็นฐานเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาสู่การนิเทศภายในโรงเรียนโดยใช้ห้องเรียนเป็นฐานเพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน

- มีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ
- เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
- เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning)
- สร้างองค์ความรู้ได้
- มีความเข้าใจในตนเอง
- ใช้สติปัญญา ในการคิด วิเคราะห์
- สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่สอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑
- มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ ในการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

๔. ครูมีการบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ และนำผลไปใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนานักเรียนหรือใช้ประกอบการวิจัยในชั้นเรียน

๕. นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ระดับสูง สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

๖. นักเรียนมีทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ และทักษะชีวิตในการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้สื่อช่วยสอน Power Point เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชา วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ กับ ตามขั้นตอนดังนี้

๑. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ใช้เวลาทดสอบจำนวน ๑ ชั่วโมงโดยไม่ใช้เวลาเรียน ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๒๐ ข้อ

๒. ดำเนินการสอนโดยทำการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่ผู้รายงานพัฒนาขึ้น และผู้รายงานทำการสอนเอง ใช้เวลา ๖ ชั่วโมง

๓. เมื่อสอนครบ ๓ ชั่วโมง ให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจ และทำการสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๒๐ ข้อ ใช้เวลาทดสอบจำนวน ๑ ชั่วโมง ไม่ใช้เวลาเรียน

๔. เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้แล้ว เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน ทดสอบ สมมติฐาน วิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจ และหาค่าคะแนนรวมเฉลี่ย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ สรุปและอภิปรายผล

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้าง PDCA (Plan – Do – Check – Act)

P – Plan (วางแผน)

๔. ศึกษาปัญหา
 - สสำรวจผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านมา
 - วิเคราะห์ความเข้าใจของนักเรียนในเนื้อหาเรื่อง "สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต"
 - สังเกตพฤติกรรมและความสนใจของนักเรียนในชั้นเรียน
๕. ตั้งวัตถุประสงค์
 - เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์
 - เพื่อเสริมสร้างทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
 - เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ
๖. ออกแบบนวัตกรรม
 - พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง ๕E
 - จัดทำใบกิจกรรม สื่อประกอบ และแบบประเมินต่าง ๆ
 - วางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นรายชั่วโมง

D – Do (ดำเนินการ)

๓. ทดลองใช้สื่อ Power Point ในห้องเรียนจริง
 - ดำเนินการสอนตามแผนที่ออกแบบไว้
 - นักเรียนมีส่วนร่วมในการทดลอง การอภิปราย และการสร้างชิ้นงาน
 - ใช้สื่อและอุปกรณ์ที่เตรียมไว้ให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน
๔. เก็บรวบรวมข้อมูล
 - ทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน
 - ประเมินทักษะระหว่างกิจกรรม
 - สังเกตพฤติกรรมและความมีส่วนร่วมของนักเรียน

C – Check (ตรวจสอบ/ประเมินผล)

๔. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
 - วิเคราะห์ว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้นหรือไม่
๕. ประเมินทักษะและพฤติกรรม
 - ตรวจสอบการใช้ทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น การสังเกต การตั้งสมมติฐาน
 - ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้
๖. สะท้อนผลจากนักเรียน/ครู
 - ใช้แบบสอบถาม ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงนวัตกรรม

A – Act (ปรับปรุง/พัฒนา)

๔. สรุปผลและวิเคราะห์จุดแข็ง/จุดอ่อนของนวัตกรรม
 - จุดเด่นที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดี
 - จุดที่ยังต้องปรับปรุง เช่น เวลา อุปกรณ์ หรือรูปแบบกิจกรรม
๕. ปรับปรุงนวัตกรรม
 - แก้ไขกิจกรรมหรือแบบฝึกที่ซับซ้อนเกินไป
 - พัฒนาสื่อเพิ่มเติมให้เหมาะกับผู้เรียน
 - วางแผนขยายผลการใช้กับชั้นเรียนอื่น ๆ
๖. สรุปเพื่อเผยแพร่และใช้ต่อเนื่อง
 - จัดทำรายงาน เสนอต่อโรงเรียนหรือเครือข่ายการเรียนรู้
 - เผยแพร่นวัตกรรมให้ครูคนอื่นนำไปใช้/ปรับประยุกต์

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อช่วยสอน Power Point เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เหตุที่เป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อช่วยสอน Power Point เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่มีประสิทธิภาพ จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ สอดคล้องกับแนวคิดของ กิดานันท์ มลิทอง ที่กล่าวว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเว็บที่ดีควรประกอบด้วยแสง สี และภาพที่เคลื่อนไหว จะทำให้นักเรียนสนใจในบทเรียนและเรียนได้อย่างเข้าใจ

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

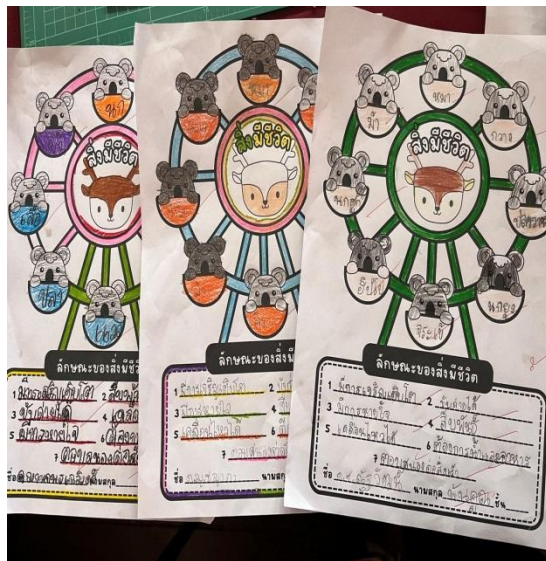
๑๔. การประเมินผล

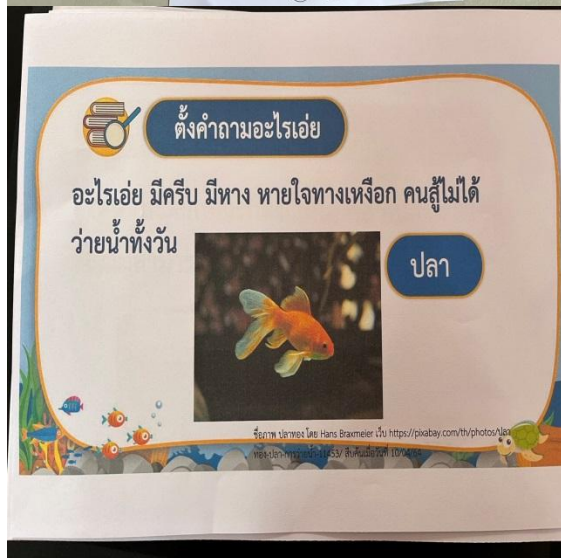
๑. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยวิวรรณ์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อช่วยสอน Power Point เรื่อง สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่านักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

๒. การประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยสื่อช่วยสอน Power Point พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวิโรจน์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ มีความพึงพอใจต่อสื่อช่วยสอน Power Point เรื่อง สิ่งมีชีวิตและ สิ่งไม่มีชีวิต รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๒๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยภาพรวมได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๗ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๔๕ แสดงว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม







แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่าย
โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบลิคโฟนิคส์สรรษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวจรูญ คำภริยา

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่าย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบลิคโฟนิคส์สรรษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวชวิทยารักษ์) ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การอ่านสะกดคำโฟนิคส์ (Phonics) มีรากฐานมาจากวิธีการสอนการอ่านที่เน้นการเชื่อมโยงระหว่างเสียงของตัวอักษร (phonemes) และตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษร (graphemes) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงและสะกดคำได้อย่างถูกต้อง โดยมักจะเริ่มต้นจากการเรียนรู้เสียงของตัวอักษรแต่ละตัวก่อน แล้วค่อยๆ ขยายไปยังการรวมเสียงเพื่อสร้างคำ การสอนแบบนี้ได้พัฒนาขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ ๑๙ ในประเทศอังกฤษ และประเทศสหรัฐอเมริกา จนได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในการสอนการอ่านให้กับเด็กๆ ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโฟนิคส์ช่วยให้เด็กสามารถระบุเสียงของตัวอักษรและกลุ่มตัวอักษรที่ใช้ในคำได้ ซึ่งทำให้การอ่านสะกดคำง่ายขึ้นและแม่นยำมากขึ้น เด็กจะเรียนรู้การออกเสียงและสะกดคำในลำดับที่มีความเป็นระเบียบ เสริมสร้างทักษะการออกเสียง (Pronunciation) การเรียนโฟนิคส์ทำให้เด็กเรียนรู้วิธีการออกเสียงคำได้อย่างถูกต้อง โดยไม่ต้องพึ่งพาการจำคำหรือการคาดเดาจากการเขียน ช่วยพัฒนาทักษะการเขียน เมื่อเด็กๆ เรียนรู้การสะกดคำโดยใช้หลักการโฟนิคส์ พวกเขาจะสามารถเขียนคำได้ถูกต้องมากขึ้น ซึ่งเป็นการเสริมสร้างทักษะการเขียนในระยะยาว เพิ่มความมั่นใจในการอ่าน เมื่อเด็กเข้าใจว่าเสียงของตัวอักษรมีความสัมพันธ์กับการสะกดคำอย่างไร พวกเขาจะรู้สึกมั่นใจในการอ่านมากขึ้น ไม่กลัวหรือรู้สึกท้อแท้

เมื่อเจอกับคำใหม่ๆ พื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาอื่นๆ การเรียนรู้โฟนิิกส์สามารถช่วยพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ โดยสามารถทำให้เด็กเข้าใจเสียงต่างๆ ในภาษานั้นได้ง่ายขึ้น ดังนั้น แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโฟนิิกส์จึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของเด็กๆ และเป็นพื้นฐานที่ช่วยให้การเรียนรู้ภาษามีประสิทธิภาพมากขึ้น

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

นักวิชาการ และสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้กล่าวถึงความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และ เข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

สภาพโลกาภิวัตน์ได้เชื่อมทุกประเทศให้กลายเป็นสมาคมโลก ซึ่งมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ วัฒนธรรม สังคม และเศรษฐกิจที่เปิดเสรีมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการตื่นตัวในการพัฒนาทักษะภาษาต่างประเทศหลากหลายภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาเกาหลีภาษาญี่ปุ่น แต่ภาษาอังกฤษยังคงเป็นที่ยอมรับและใช้เป็นภาษากลางของโลกสำหรับการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศเพื่อดำเนินกิจกรรมประเภทต่างๆ ทั้งในด้านการศึกษาการทำธุรกิจการลงทุน การท่องเที่ยวและการใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งยังเป็นภาษาที่ใช้ในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอีกด้วย แต่จากผลการทดสอบทักษะการใช้ภาษาอังกฤษระดับชาติพบว่า ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยยังอยู่ในระดับต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่น การหาวิธีการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยเพื่อให้มีคุณภาพทัดเทียมชาติ อื่นๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นเร่งด่วน เพื่อรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต (ณภัทร วุฒิมวงศา. ๒๕๕๗ : ๘๘-๙๗) การพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ หมายถึงการสื่อสารภาษาอังกฤษนั้น การพูดเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ผลิตจะต้องใช้ความสามารถทางด้านภาษาหลายด้านประกอบกัน เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจโดยจะต้องถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นคำพูดเพื่อให้ผู้ฟังสามารถฟังอย่างเข้าใจ มีนักการศึกษาหลายได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการสื่อสารไว้ดังนี้ อวยชัย ผกามาต กล่าวว่าเป็นการสื่อสารทางความคิด ประสบการณ์และ ความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟังเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ โดยใช้ น้ำเสียงภาษา และกริยาท่าทาง อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามจรรยาบรรณและประเพณีนิยมของสังคมให้ผู้ฟังรับรู้และเกิดการตอบสนอง (วรรณภา คำอิน. ๒๕๖๐)

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อเปรียบเทียบการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่ายก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบสิกโฟนิคส์สรรษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยวิทยวิวัฒน์)

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่าย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบสิกโฟนิคส์สรรษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยวิทยวิวัฒน์)

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยวิทยวิวัฒน์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๑๐ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอนมี นักวิชาการ สองท่านได้ให้ความหมาย ที่แตกต่างกันไว้ดังนี้ Mackey (๑๙๙๗: ๑๗๖-๑๙๐) และศิธร แสงธนู และ คิด พงศ์ทัต (๒๕๔๑: ๑๓-๑๔) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

๑. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยครั้งหรือปรากฏ คำนั้นซ้ำๆ ในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักดี จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

๒. อัตราความถี่สูง (Range) ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ หมายถึง จำนวนหนังสือที่ นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมาก บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่ จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญ มากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่ง อย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆ จะมีมาก ก็ตาม

๓. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ในการสอนไม่ได้ขึ้นอยู่กับ ความถี่เพียงอย่างเดียว นั้น ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า desk ถ้าเกี่ยวกับ ห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏ บ่อยที่อื่น

๔. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลาย อย่างหรือสามารถใช้ คำอื่นแทนได้

๕. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย Lado (๑๙๙๖: ๑๑๙-๑๒๐)

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบ นวัตกรรมชุดแบบฝึกทักษะ เบสิกโฟนิคส์สรรษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำโดยใช้หลักการ Phonics ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจการเชื่อมโยงระหว่างเสียงและตัวอักษรได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถนำเทคโนโลยีและวิธีการที่หลากหลายมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ในที่นี้จะแบ่งออกเป็นองค์ประกอบหลักๆ ในการออกแบบแบบฝึกทักษะ Phonics ที่สามารถใช้ได้ในหลายรูปแบบ

๘.๑. การใช้เกม (Gamification)

เกมช่วยเพิ่มความสนุกและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้มากขึ้น

- เกมจับคู่เสียงและตัวอักษร: สร้างเกมที่ให้ผู้เรียนจับคู่เสียงกับตัวอักษร เช่น เสียง /æ/ จับคู่กับตัวอักษร "a"
- เกมสะกดคำ: ให้ผู้เรียนใช้ตัวอักษรในรูปแบบการลากหรือการพิมพ์คำที่ออกเสียงได้ เช่น เกมที่ให้ผู้เรียนลากคำที่ถูกต้องไปยังสถานที่ที่เหมาะสม หรือพิมพ์คำจากเสียงที่ได้ยิน

๘.๒. การใช้แอปพลิเคชัน (Mobile Applications)

การใช้แอปพลิเคชันทำให้การเรียนรู้ Phonics สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

- แอปฝึก Phonics ด้วยการฟังและออกเสียง: แอปสามารถให้ผู้เรียนฟังเสียงของตัวอักษรและคำต่างๆ จากนั้นให้ผู้เรียนออกเสียงและแอปสามารถให้ฟีดแบคว่าการออกเสียงนั้นถูกต้องหรือไม่
- แอปเกม Phonics ที่เน้นการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์: แอปที่มีตัวละครหรือการตั้งคำปริศน เช่น การทดสอบเสียงตัวอักษรผ่านการเล่นเป็นตัวละครในโลกเสมือนจริงที่มีการท้าทาย

๘.๓. การสร้างการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning)

การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ต้องโต้ตอบกับสื่อการสอน

- การออกแบบกิจกรรมจับคู่คำกับภาพ: ให้ผู้เรียนเลือกคำที่ออกเสียงเหมือนกันจากหลายตัวเลือกหรือจับคู่คำที่มีเสียงเดียวกันกับภาพที่เหมาะสม (เช่น "cat" กับรูปแมว)
- การสร้างการสะกดคำโดยการลากตัวอักษร: ผู้เรียนสามารถลากตัวอักษรที่ถูกต้องมาประกอบกันเพื่อสะกดคำที่ออกเสียงได้
- การฝึกกับเสียง: ให้ผู้เรียนฟังเสียงจากแหล่งต่างๆ เช่น เสียงสระหรือพยัญชนะ แล้วให้พวกเขาทายคำที่มีเสียงเดียวกัน

๘.๔. การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย

การใช้สื่อที่หลากหลายช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมกับตัวเอง

- หนังสือเสียงและเพลง Phonics: สร้างเพลงหรือเรื่องเล่าเกี่ยวกับเสียงตัวอักษรและคำ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฟังและจำเสียงได้ง่าย
- ภาพประกอบและการ์ด Phonics: ใช้การ์ด Phonics ที่มีทั้งภาพและคำที่เกี่ยวข้องกับเสียง เช่น การ์ดแสดงคำว่า "bat" และรูปของค้างคาว หรือ "cap" และรูปหมวก เพื่อให้เด็กสามารถเชื่อมโยงระหว่างเสียงและภาพได้

๘.๕ การประเมินผลและการให้ฟีดแบค

การประเมินผลและการให้ฟีดแบคทันทีช่วยให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าและปรับปรุงการเรียนรู้

- การทดสอบการสะกดคำ: ให้ผู้เรียนสะกดคำจากเสียงที่ได้ยินหรือจากตัวอักษรที่ให้มา และประเมินผลการสะกดคำเพื่อให้คำแนะนำและฟีดแบคในทันที
- การให้คะแนนการออกเสียง: สร้างระบบที่สามารถบันทึกและให้คะแนนการออกเสียงของผู้เรียนได้ เช่น ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงของตนเองและแอปจะให้ฟีดแบคเกี่ยวกับความถูกต้องของการออกเสียง

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การสอนการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษมีหลายวิธีที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและออกเสียงได้ถูกต้อง ต่อไปนี้คือวิธีการที่สามารถนำไปใช้ได้

๑. การสอนด้วยการใช้เสียงและตัวอักษร

การแยกเสียง (Phonemic Awareness): เริ่มต้นด้วยการสอนเสียงตัวอักษรแต่ละตัวและเสียงผสม เช่น เสียงสระ (vowel sounds) และเสียงพยัญชนะ (consonant sounds)

สอนว่าเสียงต่างๆ ของตัวอักษร เช่น "a" สามารถออกเสียงเป็น "แอะ" (cat) จะแตกต่างกันที่เสียงของสระ

การฝึกออกเสียงตัวอักษรโดย ให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงตัวอักษรในคำต่างๆ เช่น "bat" "big"

๒. ใช้ระบบ Phonics เป็นระบบการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรและเสียงที่ออกมา การแยกคำออกเป็นหน่วยเสียง (syllables): เช่น การแบ่งคำ "cat" ออกเป็นเสียง /k/ และ /æ/ และ /t/ การใช้คำที่คล้ายกัน สอนคำที่มีเสียงคล้ายกัน เช่น คำที่ลงท้ายด้วยเสียงเดียวกัน "cat," "hat," "bat" การใช้คำที่มีสระเสียงเดียวกัน: เช่น "pin" และ "bin"

๓. ใช้เกมและกิจกรรมสนุกๆ เกมการจับคู่เสียงและคำใช้การ์ดคำ (flashcards) หรือแอปพลิเคชันที่ช่วยในการฝึกฟังเสียงและจับคู่กับตัวอักษร การทำกำไลและทบทวนคำใหม่ ให้ผู้เรียนฝึกอ่านและสะกดคำใหม่ที่เรียนในแต่ละสัปดาห์

๔. การใช้เสียงและภาพ ใช้ภาพประกอบเพื่อช่วยในการจดจำคำและเสียง เช่น การจับคู่ภาพกับคำที่ออกเสียงคล้ายกัน ตัวอย่างเช่น ใช้ภาพของสัตว์หรือสิ่งของที่มีชื่อเสียง "cat," "dog," "fish" เพื่อให้เด็กเข้าใจและออกเสียงคำเหล่านี้ได้

๖. การฝึกซ้ำและทบทวน การฝึกอ่านซ้ำ ให้ผู้เรียนอ่านคำหลายๆ ครั้งจนคุ้นเคยกับการออกเสียง การฝึกใช้ในประโยค สอนให้ผู้เรียนสามารถใช้คำที่เรียนในประโยคเพื่อฝึกทั้งการอ่านและการฟัง

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์) มีคะแนนการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่ายโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบสิคโฟนิกส์हरषा หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนร้อยละ ๕๐

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวัฒน์) มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่าย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบสิคโฟนิกส์हरषา ร้อยละ ๘๐

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

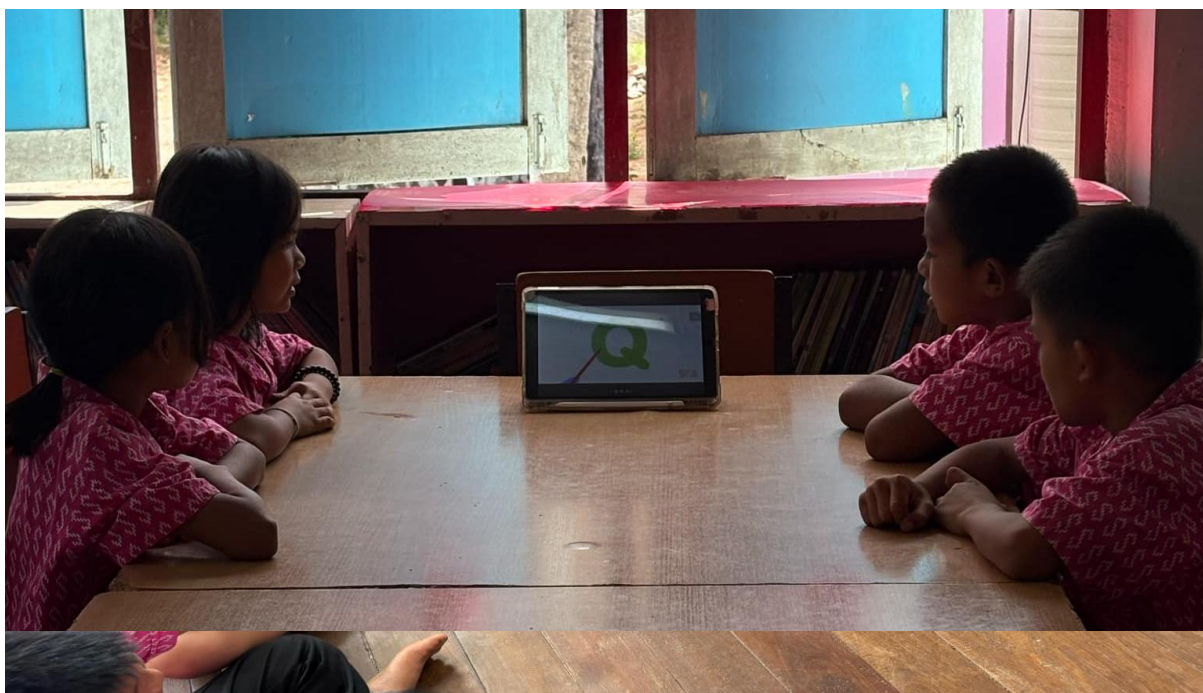
จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔. กระประเมินผล

- แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน
- ชุดแบบฝึกทักษะ เบสิคโฟนิกส์हरषा
- แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษอย่างง่าย โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เบสิคโฟนิกส์हरषา

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม



วิดีโอเพลง A-Z (<https://www.youtube.com/watch?v=ccEpTTZW๓๔๑>)





เกม ABC Alphabet Phonics จาก Ipad

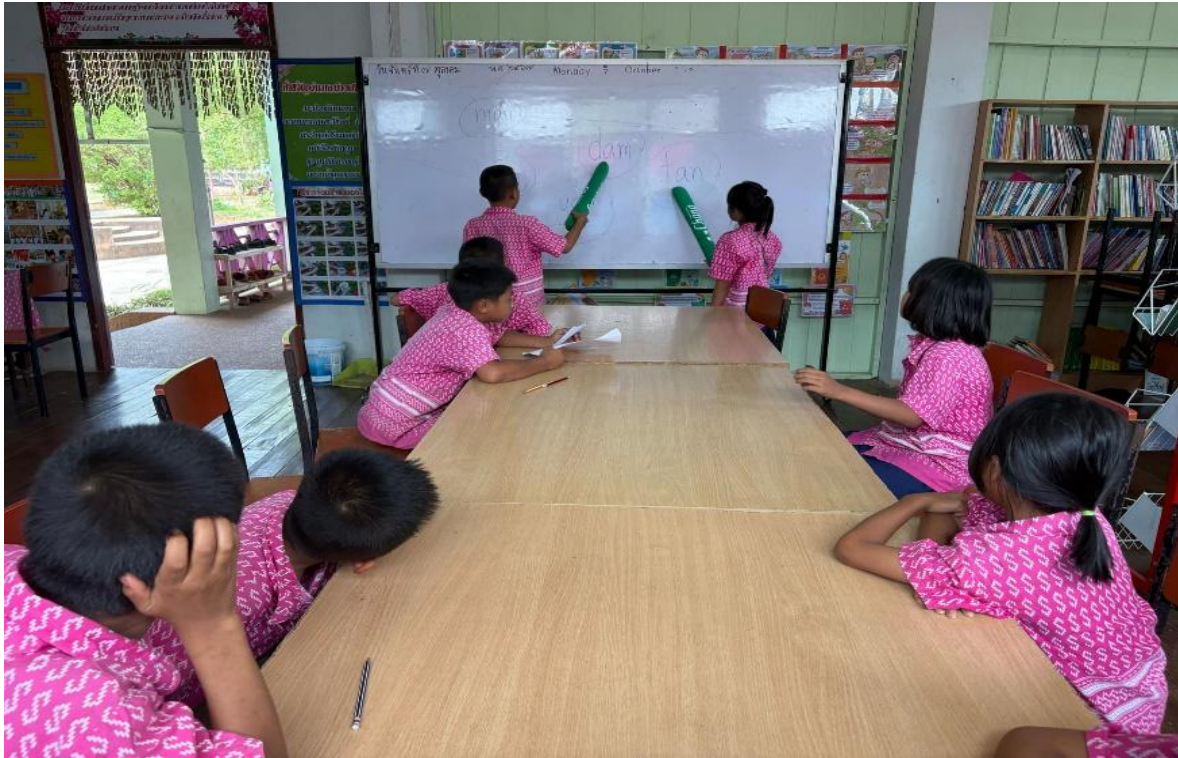


วิดีโอเพลง ABC Phonics Chant for Children | Sounds and Actions from A to Z



ทบทวนตัวอักษรด้วยแผ่นตัวอักษร A B C





เกมตีคำ





ชุดแบบฝึกทักษะ เบลิคโฟนิกส์हररर














การ์ดตัวอักษร สื่อผสมคำ แผ่นคำศัพท์



ผลที่ได้รับรายบุคคล

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้*	ผลการทดสอบ	วิดีโอประกอบผล
๑	ด.ช. ณัฐวัฒน์ พันคุณ	๒๐	ผ่าน	
๒	ด.ช. ชีรภัทร ฉ่ำชื่นวงศ์	๑๔	ผ่าน	
๓	ด.ช. นันทันพิน สิงห์ลอย	๖	ไม่ผ่าน	
๔	ด.ช. อติชาติ แวงอ้อย	๑๘	ผ่าน	
๕	ด.ญ. กนกพร เฉลิมวงศ์	๘	ไม่ผ่าน	
๖	ด.ญ. ณัฐธิดา รักชาติ	๑๒	ผ่าน	
๗	ด.ญ. ณัฐภัทร เจริญสุข	๒๐	ผ่าน	
๘	ด.ช. กัณฑ์ภัทร ศิริชาติ	๒๐	ผ่าน	
๙	ด.ช. ปรัชญา กาขาว	๐	ไม่ผ่าน	ไม่สามารถทดสอบได้
๑๐	ด.ญ. ชญาภา พรสวัสดิ์	๑๘	ผ่าน	

หมายเหตุ *คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน นำมาจากคะแนนการทดสอบหลังเรียน จำนวน ๒๐ ข้อ ครึ่งหนึ่งของ ๒๐ คือ ๑๐ ดังนั้น นักเรียนที่ได้ ๑๐ คะแนนขึ้นไปถือว่าผ่านการทดสอบ

จากผลการทดสอบ นักเรียนมากกว่าร้อยละ ๕๐ ผ่านการทดสอบ



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางโสภากิมพ์ สุวรรณเพชร

๒.ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๑.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีปัญหาในการแยกแยะใจความสำคัญ ข้อมูลสำคัญ และรายละเอียด ร่องจากเนื้อเรื่อง

๒.การอ่านแบบผ่านๆ โดยไม่ตั้งคำถาม ทำให้ไม่เข้าใจแก่นของเรื่อง

๕.ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

๖.หลักการและเหตุผล ความเป็นมาของนวัตกรรม

การอ่านมีความจำเป็นอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบัน เพราะการอ่านช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ ความรู้ และความคิด บุคคลที่มีสมรรถนะการอ่านอย่างแท้จริง ย่อมสามารถนำประสบการณ์ ความรู้ และความคิดไปใช้ประโยชน์ ทั้งแก่ตนเองและสังคมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียน การประกอบอาชีพในอนาคต ทำให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกปัจจุบัน และอนาคตได้อย่างรู้เท่าทัน สามารถพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนการสอนทุกวิชา ถ้าผู้เรียนมีปัญหาในเรื่องทักษะการอ่าน ย่อมส่งผลเกี่ยวเนื่องถึงผลการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ด้วย จึงเป็นภาระงานสำคัญของครูที่จะต้องวางรากฐานให้ความรู้ ความเข้าใจและฝึกทักษะ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านให้กับผู้เรียนต่อไป

จากประสบการณ์สอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยารณ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ เห็นได้จากการสอนอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องต่างๆ ในหนังสือเรียนภาษาไทย เมื่ออ่านจบผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถตอบคำถามได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหาเรื่องที่เรียน ผู้เรียนบางคนอ่านได้ แต่ไม่รู้เรื่อง เพราะไม่เข้าใจเรื่องราว ไม่สามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้การอ่านขาดประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลการประเมินการอ่านรู้เรื่อง อยู่ในระดับปรับปรุง อีกด้วย

ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญเป็นหัวใจพื้นฐานของการอ่าน ที่จะทำให้เกิดสมรรถนะด้าน การอ่านสำหรับการเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้น รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมสำหรับผู้เรียนในการประเมินต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในด้านการอ่านต่อไป ดังนั้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถทางการอ่าน และให้การปฏิรูปการเรียนรู้ เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน โดยครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน จึงมีความสนใจนำแบบฝึกทักษะมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากแบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีความหลากหลาย พัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนฝึกฝนหรือปฏิบัติด้วยตนเอง เรียงลำดับจากง่ายไปยาก แบบฝึกทักษะจึงเป็นวิธีการที่สำคัญอีกวิธีการหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาการอ่านให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

นิทานอีสปเป็นนิทานที่มีโครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีตัวละครเป็นสัตว์ ซึ่งนอกจากจะมีเรื่องราวสนุกสนานแล้ว ยังมีคติสอนใจ สอดแทรกคติธรรมในการดำรงชีวิตได้ดี ซึ่งเหมาะกับการนำมาเป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ให้รู้จักคิดในขณะที่อ่านและได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย นิทานอีสปเป็นนิทานคติธรรมโบราณที่แพร่หลายทั่วโลก ผู้คนชื่นชอบเพราะความสนุกสนาน แต่ความสนุกสนานของนิทานเป็นเพียงกลวิธีที่ฉลาดแยบยลของผู้เล่าเท่านั้น แทนที่แท้จริง คือข้อคิดเตือนใจที่ต้องการให้ผู้ฟังได้ยึดถือไว้ปฏิบัติ เพื่อดำรงชีวิตอยู่ในสังคมด้วยสันติสุข การใช้สื่อนิทานอีสป เพื่อแก้ปัญหาการขาดความน่าสนใจของบทอ่านจับใจความ เพราะมีภาพสวยๆ และตัวละครจากสัตว์ต่างๆ ตรงกับความชอบและความสนใจของผู้เรียน เป็นการขจัดภาวะความน่าเบื่อในขณะที่อ่านได้เป็นอย่างดี และสามารถพัฒนาด้านการอ่านของผู้เรียนได้

เทคนิค ๕W๑H เป็นทฤษฎีที่มีความสอดคล้องกับการสอนอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นทักษะเบื้องต้นของการอ่านหนังสือและเป็นหัวใจของการอ่าน เพราะถ้าจับใจความสำคัญไม่ได้ ก็ย่อมไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน ผู้อ่านต้องอ่านเรื่องที่จะจับใจความตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อทำความเข้าใจและได้ภาพรวมของเนื้อหาของเรื่องที่อ่านอย่างคร่าวๆ โดยในขณะที่อ่านควรตั้งคำถามและพิจารณาว่าผู้เขียนกำลังสื่อเรื่องอะไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร เทคนิค ๕W๑H ประกอบด้วย What (อะไร) ปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น Where (ที่ไหน) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ When (เมื่อไร) เวลาที่เหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น Why (ทำไม) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น Who (ใคร) บุคคลสำคัญเป็นตัวประกอบหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ How (อย่างไร) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว หรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ลักษณะใด

จากความสำคัญและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าจึงพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๘.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การอ่านอย่างอ่อย่างมีเป้าหมายควบคู่กับการตั้งคำถามที่ชัดเจน จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการจับใจความสำคัญและการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคคำถาม ๕W๑H เป็นแนวทางที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและสามารถเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อเรื่องได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเมื่อนำไปใช้กับนิทานอีสป ซึ่งเป็นเรื่องราวสั้น กระชับ มีแก่นของเรื่องชัดเจนและมีคุณค่าทางความคิด

การพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ได้นำหลักการ แนวคิดทฤษฎีทางการศึกษาดังต่อไปนี้มาประยุกต์ใช้

๑.ทฤษฎีการเรียนรู้ของพุทธิปัญญานิยม (Cognitivism)

ทฤษฎีนี้เน้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการคิดวิเคราะห์และการทำความเข้าใจซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ของแบบฝึกที่ต้องการให้ผู้เรียนฝึกการจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน โดยใช้กระบวนการตั้งคำถาม ๕W๑H เพื่อกระตุ้นการคิดและจัดระบบข้อมูลที่ได้รับ

๒.ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ผู้เรียนคือผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง การให้ผู้เรียนอ่านนิทานอีสป แล้วตอบคำถามที่ออกแบบตามหลัก ๕W๑H ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อเรื่องกับความเข้าใจของตนเอง และสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้จากสิ่งที่ได้เรียนรู้

๓.ทฤษฎีการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking Theory)

การคิดเชิงวิพากษ์เป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งสามารถฝึกฝนได้ โดยผ่านการตั้งคำถามและวิเคราะห์คำตอบนวัตกรรม ใช้คำถาม ๕W๑H เป็นเครื่องมือหลักในการกระตุ้นให้ผู้เรียน วิเคราะห์เรื่องราวอย่างรอบด้าน คิดเชิงเหตุผลและสามารถอธิบายสิ่งที่อ่านได้

๔.แนวคิดการอ่านเพื่อความเข้าใจ (Reading Comprehension)

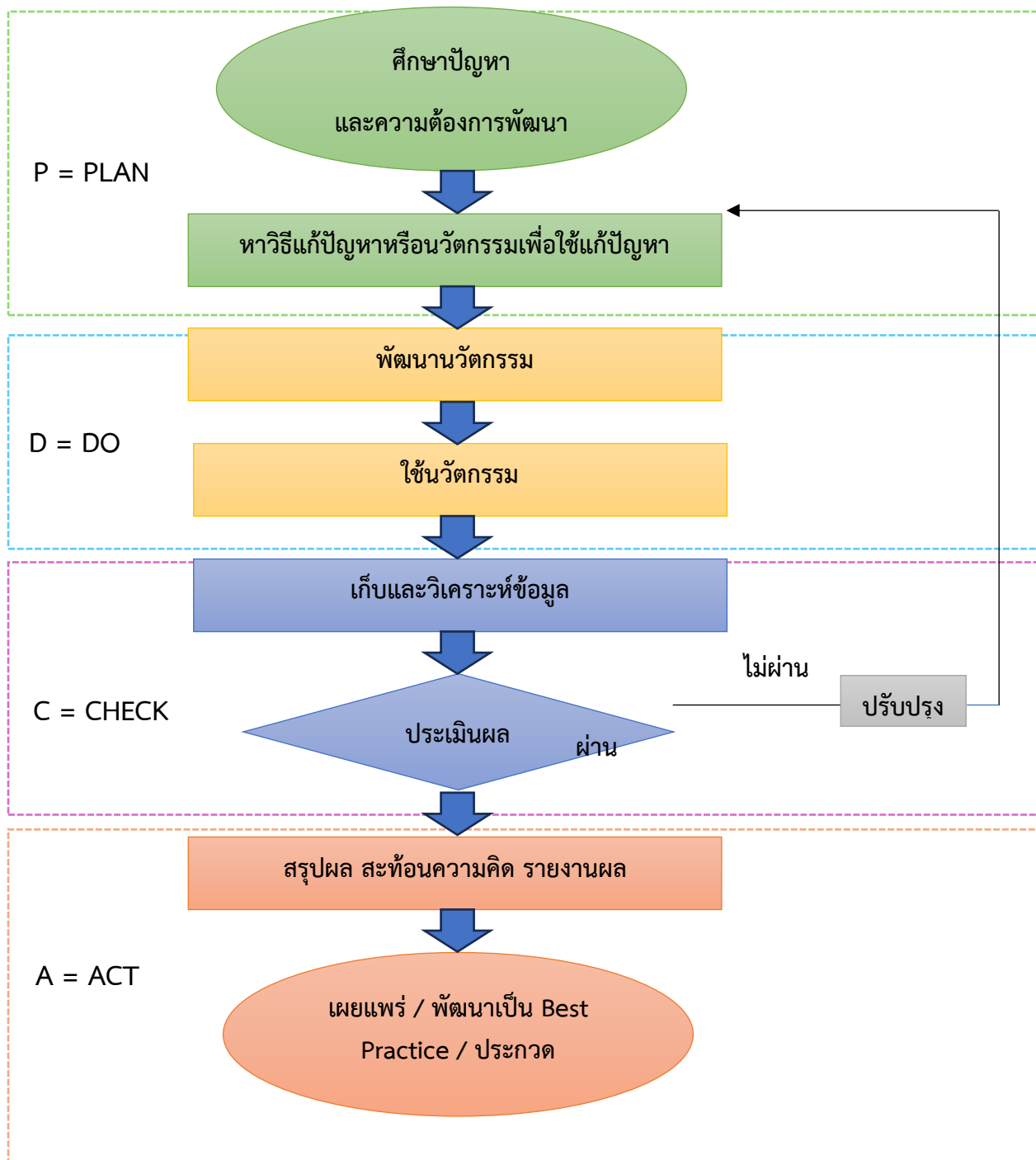
การอ่านเพื่อความเข้าใจต้องอาศัยการวิเคราะห์โครงสร้างของเรื่อง การแยกแยะใจความหลักและใจความรอง การตีความ และการสรุปความ การใช้เทคนิค ๕W๑H ช่วยให้ผู้เรียนมีกรอบในการคิดวิเคราะห์และเข้าใจเนื้อหาจากการอ่านได้ลึกซึ้งมากขึ้น

๕.แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผ่านการคิด วิเคราะห์ เขียนและอภิปราย ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก และจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการเขียนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

๑๐.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย “แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H” เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้วงจรการควบคุมคุณภาพ PDCA ดังนี้



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ขั้นที่ ๑ การวางแผน Plan (P) เป็นขั้นตอนในการวางแผนพัฒนาความสามารถในการอ่าน จับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีขั้นตอน ดังนี้

๑. วิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย

๒. นำสภาพปัญหาที่พบจากการจัดการเรียนรู้ เข้าสู่กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ(PLC) ระดับชั้นประถมศึกษา

๓. หาวิธีแก้ปัญหาหรือนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหา

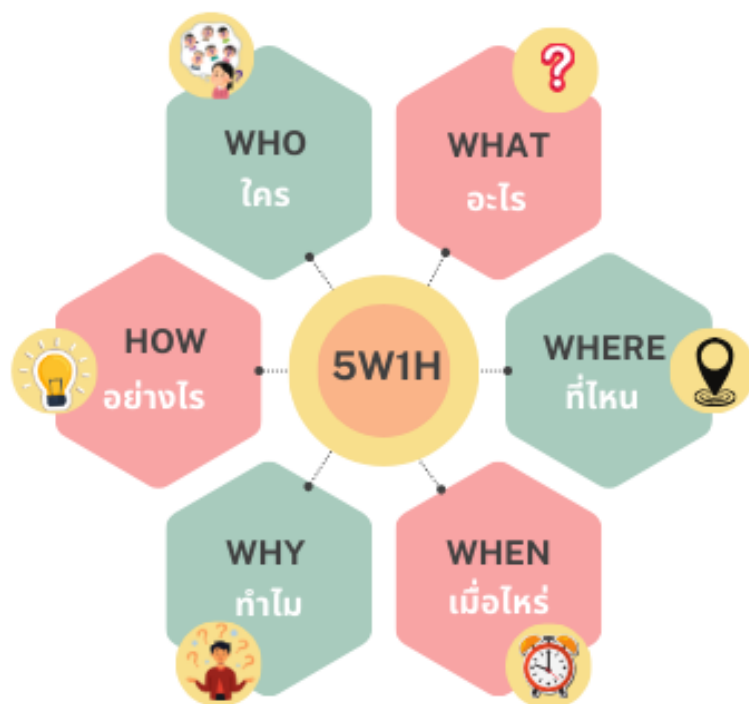
ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติตามแผน DO (D) เป็นขั้นตอนในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย “แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H” และนำนวัตกรรมไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้

๑. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H มีลำดับขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑.๑ วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่าน จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหา และจุดประสงค์

๑.๒ ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๑.๓ เลือกใช้เทคนิคคำถาม ๕W๑H เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ



๑.๔ เลือกนิทานที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H จำนวน ๗ เรื่อง ดังนี้

๑. นิทานอีสป เรื่อง กากับนกยูง

๒. นิทานอีสป เรื่อง สิงโตกับกระท่ายป่า

๓. นิทานอีสป เรื่อง หมิกับรังผึ้ง
๔. นิทานอีสป เรื่อง ชาวนาากับหุ่นไล่กา
๕. นิทานอีสป เรื่อง กวางกับนายพราน
๖. นิทานอีสป เรื่อง นกเค้าแมวผู้รอบรู้
๗. นิทานอีสป เรื่อง เกี่ยวเกี่ยวกับกระต่ายตื่นตูม

๑.๕ สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๒. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Active Learning) จำนวน ๑๑ ชั่วโมง โดยจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

๑. มาตรฐานการเรียนรู้ / สาระ / มาตรฐาน / ตัวชี้วัดปลายทาง
๒. จุดประสงค์การเรียนรู้
๓. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด
๔. สาระการเรียนรู้
๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์
๗. ชิ้นงานหรือภาระงาน
๘. กิจกรรมการเรียนรู้
๙. สื่อการเรียนรู้
๑๐. แหล่งเรียนรู้
๑๑. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๓. สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ มีลำดับขั้นในการสร้าง ดังนี้

๓.๑ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดและประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับประถมศึกษา และการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

๓.๒ วิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร พุทธศักราช ๒๕๕๑ และ หนังสือแบบเรียนภาษาไทย คู่มือครูภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๓.๓ สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เป็นแบบเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ

๔. นำแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ที่สร้างขึ้น มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เข้าสู่กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) ระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อพัฒนาให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน

๕. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

๕.๑ ชี้แจงข้อตกลง ทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายของการเรียน จุดประสงค์ของการเรียนและวิธีประเมินผลการเรียนรู้

๕.๒ ทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน ๑๐ ข้อ

๕.๓ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม จำนวน ๑๑ ชั่วโมง

๕.๔ ทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จ (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกัน กับแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียน

ขั้นที่ ๓ การตรวจสอบการปฏิบัติตามแผน Check (C) เป็นขั้นตอนในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล ประเมินผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะผู้เรียน ผลปรากฏว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๑๐ คน ผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน

ขั้นที่ ๔ ปรับปรุงแก้ไข Act (A) เป็นขั้นตอนในการสรุปผล สะท้อนความคิด ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H นี้ มีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการอ่านเรื่องที่มีความยาว และสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ มีความกระตือรือร้นในการอ่าน การตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน และสามารถเล่าเรื่องที่ได้อ่านได้ อีกทั้งมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน รวมไปถึงฝึกความกล้าแสดงออก เช่น การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งข้าพเจ้าได้นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ว่ามีขั้นตอนใดที่ควรปรับปรุง หรือพัฒนาในขั้นตอนที่ได้อยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น จัดทำรายงานผล และเผยแพร่ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อไป

๑๒.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทุกคน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๒. ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ หลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H สูงขึ้น ทุกคน

๑๓.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔.การประเมินผล

๑. ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre Test – Post Test)
๒. ประเมินความสามารถในการจับใจความสำคัญ ด้วย Rubric
๓. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ

ภาคผนวก

นวัตกรรม/แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕



**แบบฝึกทักษะ
การอ่านจับใจความสำคัญ**
จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



WHEN



WHAT



WHERE



WHO



HOW



WHY

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง อ่านนิทานอีสปต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามจากนิทาน ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H



นิทานอีสป เรื่อง กากับนกยูง

กาคตัวหนึ่งเก็บขนของนกยูงที่หล่นเกลื่อนกลาดมาได้ มันจึงนำขนของนกยูง มาติดที่หางของมันและออกไปเดินเล่นใกล้กับฝูงนกยูง เมื่อนกยูงตัวอื่น ๆ ในฝูง เห็นว่ากามีขนนกยูงจริง ๆ จึงพากันรุมจิกตีและรุมถอนขนปลอมของกาคจนหมด เจ้ากาคจึงรีบวิ่งกลับไปหังฝูงของมัน แต่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้น นำมาซึ่งความไม่พอใจให้กับกาคตัวอื่นในฝูงเป็นอย่างมาก กาคตัวหนึ่งจึงพูดกับมันว่า "แค่เพียงขน นกสวย ๆ ไม่สามารถทำให้เจ้ากลายเป็นนกที่งดงามได้หรอก"

:: นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ::
ความสวยงามไม่ได้เกิดจากการประดับตกแต่งเพียงอย่างเดียว

:: แหล่งที่มา : นิทานอีสป ::
https://www.kalyanamitra.org/th/Aesop_detail.php?page=4110

แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

การอ่านจับใจความให้บรรลุจุดประสงค์ ผู้อ่านควรตั้งจุด มุ่งหมายในการอ่านเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดวิธีอ่าน และ จับใจความ หรือหาคำตอบได้รวดเร็วขึ้น โดยจับใจความให้ได้ว่า ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำอย่างไร แล้วนำมาสรุปเป็นใจความ สำคัญ

การอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิค ๕W๑H มีส่วนประกอบ ดังนี้

๑. Who (ใคร) คือ บุคคลสำคัญเป็นตัวประกอบ หรือเป็นผู้ ที่เกี่ยวข้องกับจะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ

- ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง
- ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้สถานการณ์นี้เกิดมากที่สุด

๒. What (อะไร) คือ ปัญหาสาเหตุที่เกิดขึ้น

- เกิดอะไรขึ้นบ้าง
- มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้

๓. Where (ที่ไหน) คือ สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ

- เรื่องนี้เกิดที่ไหน

แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

มาตอบคำถามจากนิทาน ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

ใคร (Who).....

.....

.....

ทำอะไร (What).....

.....

.....

ที่ไหน (Where).....

.....

.....

เมื่อไร (When).....

.....

.....

ทำไม (Why).....

.....

.....

ผลเป็นอย่างไร (How).....

.....

.....



แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง การอ่านจับใจความ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ นิทานแสนสนุก
รหัส ท๑๕๑๐๑ รายวิชา ภาษาไทย
ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัดปลายทาง

ท ๑.๑ ป.๕/๕ วิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๒.๑ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H (K)

๒.๒ นักเรียนสามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H (P)

๒.๓ นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่าน (A)

๓. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะพื้นฐานที่ทุกคนจำเป็นต้องมี เพื่อใช้สำหรับรับสารผ่านการอ่านได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องตรงประเด็น การจับใจความสำคัญได้อย่างแม่นยำจะช่วยให้ผู้รับสารสามารถใช้ทักษะทางภาษาขั้นสูงยิ่งขึ้น สามารถนำใจความสำคัญจากสิ่งที่ได้อ่านมา นำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้ ดังนั้น ทุกคนควรศึกษาและหมั่นฝึกฝนทักษะการอ่านจับใจความสำคัญให้เกิดความชำนาญ เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษา และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

๔. สาระการเรียนรู้

การอ่านจับใจความสำคัญจากนิทานอีสป ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการสื่อสาร

ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้ (Avidity for learning)

มุ่งมั่นในการทำงาน (Dedication and commitment to work)

๗. ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑. ใบงานนิทานปริศนา

๘. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

๑. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน ๑๐ ข้อ
๒. นักเรียนฟังเพลง “รำวงลอยกระทง” จาก Youtube แล้วตอบคำถามพัฒนาการคิดต่อไปนี้
“วันเพ็ญเดือนสิบสอง น้ำก็นองเต็มตลิ่ง เราทั้งหลายชายหญิง สนุกกันจริง วันลอยกระทง ลอย
ลอยกระทง ลอย ลอยกระทง ลอยกระทงกันแล้ว ขอเชิญน้องแก้วออกมารำวง รำวงวันลอยกระทง รำวงวันลอย
กระทง บุญจะส่งให้เราสุขใจ บุญจะส่งให้เราสุขใจ”

๑.๑ บุคคลที่กล่าวถึงในเพลงมีใครบ้าง (Who)

(แนวคำตอบ : เรา ประกอบด้วย ผู้ชายและผู้หญิง, น้องแก้ว)

๑.๒ บุคคลในเพลงนี้ทำอะไร (What)

(แนวคำตอบ : ลอยกระทง, รำวง, รำวงวันลอยกระทง)

๑.๓ เหตุการณ์ในเพลงนี้เกิดขึ้นที่ไหน (Where)

(แนวคำตอบ : น่าจะเกิดที่ริมแม่น้ำที่ไปลอยกระทง)

๑.๔ เหตุการณ์ในเพลงนี้เกิดขึ้นเมื่อไร (When)

(แนวคำตอบ : วันเพ็ญเดือนสิบสอง, วันลอยกระทง)

๑.๕ บุคคลที่กล่าวถึงในเพลงมีความรู้สึกอย่างไร (How)

(แนวคำตอบ : มีความสุขและสนุกสนาน)

๓. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปคำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้วครูกล่าวเชื่อมโยงเข้าสู่
บทเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ

ขั้นสอน

๔. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน ศึกษาใบความรู้เรื่อง “การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H”
พร้อมทั้งร่วมสรุปข้อค้นพบตามประเด็น ดังนี้

๔.๑ การอ่านจับใจความสำคัญ

๔.๒ การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H

๕. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปคำตอบหรือข้อค้นพบ การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H แล้วครู
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H โดยใช้ Power Point นำเสนอ

๖. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๓-๔ คน ทำใบงาน “นิทานปริศนา” ดังนี้

- ๖.๑ นักเรียนกำหนดบทบาทของสมาชิก โดยให้สมาชิก ๑ คน มีบทบาทเป็น “นักสืบ” และ
สมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มมีบทบาทเป็น “ผู้ให้ข้อมูล”

- ๖.๒ นักเรียนที่มีบทบาทเป็น “นักสืบ” แจกนิทานสำหรับไขปริศนา ให้นักเรียนที่มีบทบาท
เป็น “ผู้ให้ข้อมูล” อ่านคนละ ๑ เรื่อง

- ๖.๓ นักเรียนที่มีบทบาทเป็น “นักสืบ” สอบสวน นักเรียนที่มีบทบาทเป็น “ผู้ให้ข้อมูล” ทุก
คนในกลุ่ม โดยใช้คำถามพัฒนาความคิด ส่วนนักเรียนที่มีบทบาทเป็น “ผู้ให้ข้อมูล” หากคำตอบจากนิทานที่ได้รับ
แล้วตอบคำถามพัฒนาการคิด ดังนี้

๑) เรื่องนี้มีใครบ้าง (Who)

๒) ตัวละครในเรื่องทำอะไร (What)

๓) เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน (Where)

๔) เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อไร (When)

๕) ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นี้ (Why)

๖) ผลเป็นอย่างไร (How)

๖.๔ นักเรียนที่มีบทบาทเป็น “นักสืบ” สรุปคำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้วร่วมอภิปรายคำตอบกับนักเรียนที่มีบทบาทเป็น “ผู้ให้ข้อมูล” และบันทึกคำตอบ

๖.๕ นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งคำตอบใบงาน “นิทานปริศนา” ให้ครู

๗. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายคำตอบของแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมกันเฉลยคำตอบใบงาน “นิทานปริศนา”

ขั้นสรุป

๘. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๙. นักเรียนส่งใบงาน ตามวัน เวลาที่ครูกำหนด

๙. สื่อการเรียนรู้

๑. เพลง “ร่ำวงลอยกระทง”
๒. คำถามพัฒนาการคิด
๓. ใบงานนิทานปริศนา

๑๐. แหล่งเรียนรู้

๑. แหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๑๑. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

รายการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
๑. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้	ตรวจใบงาน	ใบงานนิทานปริศนา	นักเรียนได้ ๗ คะแนนขึ้นไป ผ่าน
๒. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	สังเกต	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	นักเรียนได้ระดับคุณภาพ ๑ ขึ้นไป ผ่าน
๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกต	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	นักเรียนได้ระดับคุณภาพ ๑ ขึ้นไป ผ่าน

ภาพกิจกรรม







แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวก การลบเศษส่วน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ด้วยชุดกิจกรรม

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายวินัย สุวรรณเพชร

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวก การลบเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ด้วยชุดกิจกรรม

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรม แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆที่เคยสร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

๖. ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจาก การบวก การลบเศษส่วน เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ นักเรียนต้องเรียนรู้ ตั้งแต่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ (ในหลักสูตร ปรับปรุง ๒๕๖๐) แต่นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ ในรุ่นปัจจุบันนั้น เมื่อเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ยังใช้หลักสูตร ปี ๒๕๕๑ ทำให้ นักเรียนไม่มีพื้นฐานของการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน และข้ามขั้นตอนการเรียนเรื่องเศษส่วน มาเรียนรู้ใน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ทำให้นักเรียนบางส่วนยังขาดความเข้าใจและไม่สามารถแสดงวิธีการบวกและ การลบเศษส่วนได้ ในกรณีที่ เศษส่วน ที่นำมาบวกหรือนำมาลบกันนั้น เป็นกรณีที่ ตัวส่วนที่ไม่เท่ากัน นักเรียนยังขาดความเข้าใจว่า ก่อนที่จะนำเศษส่วนมาบวกหรือลบกันได้ จะต้องทำส่วนให้เท่ากัน เสียก่อน แล้วจึงนำตัวเศษมาบวกหรือลบกันได้ จากการสังเกตการณ์ทำแบบฝึกหัดของนักเรียน นักเรียนบางส่วน นำตัวเศษ มาบวกหรือลบตัวเศษ และนำตัวส่วนมาบวกหรือลบกับ

ตัวส่วน ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ถูกต้อง และอีกสาเหตุหนึ่งอันเนื่องมาจากสาเหตุที่เกิดจากการที่หยุดเรียนในรูปแบบ On-site ปรับเปลี่ยนไปเป็น การเรียนในรูปแบบ On-Hand เป็นเวลานานทำให้นักเรียนไม่ได้มาเรียนที่โรงเรียน จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ทำให้นักเรียนจำเป็นต้องเรียนอยู่ที่ บ้านและ ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ เต็มความสามารถ เมื่อขาด ความเข้าใจ ไม่สามารถ สอบถามผู้ปกครองได้ ซึ่งต่างจากการเรียนที่โรงเรียน ที่ได้ทำกิจกรรมภายใน ห้องเรียนได้ นักเรียนก็จะใช้วิธีการ หาคำตอบจากการดูเฉลย ซึ่งมีอยู่ในสื่อออนไลน์ เพื่อให้มีภาระงาน ส่งครู เมื่อกลับสู่ห้องเรียนมาในปัจจุบัน จึง ทำให้นักเรียนบางส่วนยังขาดความเข้าใจในวิธีการ ในการ บวกและการลบเศษส่วน เนื้อหาของเศษส่วนในแต่ละ ชั้นเรียนก็มีความยากขึ้นตามชั้นปี ดังนั้น ผู้สอนจึงได้นำชุดกิจกรรม เพื่อที่จะได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการบวก การลบเศษส่วน ใน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยชุดกิจกรรมนี้ เป็นชุดกิจกรรมที่มีผู้ที่เคยนำไป ทดลองใช้แล้วทำให้ผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการบวก การลบเศษส่วน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ นั้นดี ขึ้น ผู้สอนจึง นำชุดกิจกรรมนี้มาพัฒนา และปรับปรุงต่อยอด เพื่อใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวก การลบเศษส่วน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนวัดธรรมประสิทธิ์ ให้มีผลสัมฤทธิ์ ทางการ เรียนเรื่องการบวก การลบเศษส่วน ดีขึ้นกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมชุดนี้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวก การลบเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวิโรจน์)

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวิโรจน์) จำนวน ๑๑ คน

๙. เครื่องมือที่ใช้

ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การบวก การลบเศษส่วน ประกอบด้วย

- แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการบวก การลบเศษส่วน
- แบบทดสอบก่อนเรียน/ หลังเรียน แบบปรนัย ๒๐ ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกัน
- เนื้อหาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการบวก การลบเศษส่วน
- แบบฝึกหัดเรื่องการบวก การลบเศษส่วน
- เกมการศึกษา เรื่องการบวก การลบเศษส่วน
- เฉลยแบบทดสอบ
- เฉลยแบบฝึกหัด

๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม การจัดการกระบวนการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จะต้องสอนให้ผู้เรียนเกิด ความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระคณิตศาสตร์ มีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มี เจตคติที่ดีต่อ คณิตศาสตร์ ตระหนักในคุณค่าของคณิตศาสตร์ สามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปพัฒนา คุณภาพ ชีวิตตลอดจนสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ และเป็น พื้นฐานในการศึกษาระดับที่สูงขึ้น การดำเนินการสอนคณิตศาสตร์ นอกจากจะต้องจัดกิจกรรมอย่าง หลากหลาย เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนแล้ว ครูผู้สอนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนเพื่อแก้ไข ปัญหาการเรียนรู้ของ

ผู้เรียนอยู่เสมอ เพื่อให้การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรมที่แปลกใหม่ทันสมัย ด้านเทคโนโลยี หรือการนำนวัตกรรมเดิมที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ย่อมเป็นสิ่งที่เหมาะสม เพราะคณิตศาสตร์เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ มุ่งเน้นการฝึกทักษะ ครูผู้สอนจะใช้สื่อหรือนวัตกรรม ในจินตนาการที่ไม่เป็นรูปธรรมคงไม่สามารถ พัฒนาผู้เรียนได้ตามเป้าหมาย ดังนั้นนวัตกรรมต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นต้องเป็นเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญใน การถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน นวัตกรรมเหล่านี้จึงเป็นตัวกลาง ในการ สื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องหมายถึง นวัตกรรมที่เป็น ตัวกลางจะต้องมีคุณภาพและมีลักษณะเฉพาะที่สอดคล้องกับสถานการณ์การเรียนการสอนจึงจะ บรรลุตาม วัตถุประสงค์ ส่งผลโดยตรงให้ผู้เรียนเกิดทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

๑๑.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

วิธีดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยศึกษาหลักการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ของ ทิศนา ขัมมณี(๒๕๔๘ : ๔๒๓) และได้ดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

๑. การระบุปัญหา (Problem) ผู้พัฒนานวัตกรรมเห็นถึงความมุ่งหมายของการยกระดับ คุณภาพในการ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนสู่การการเรียนรู้สมรรถนะ และเพื่อเป็นการตอบสนอง การเปลี่ยนแปลงใน ศตวรรษที่ ๒๑ โดยจุดเน้นของการจัดการศึกษาและการเรียนรู้แต่ละระดับ ประถมศึกษา มุ่งต่อยอดการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิดขั้นสูง ผ่านการเรียนรู้แบบใช้ปัญหา เป็นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ผลิตผลงาน อย่างสร้างสรรค์เป็นวัตกรรมการนำไปใช้ประโยชน์ใน ชีวิตจริง

๒. การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Objective) ผู้วิจัยกำหนดจุดมุ่งหมาย หรือ วัตถุประสงค์ ๕ ข้อ ดังนี้

๑. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ให้
๒. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสื่อสาร
๓. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา
๔. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม
๕. เพื่อให้ผู้เรียนมีนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเมื่อได้วัตถุประสงค์แล้วผู้พัฒนานวัตกรรมการนำไปสร้าง นวัตกรรมให้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์
๓. การศึกษาข้อจำกัดต่างๆ (Constraints) ผู้พัฒนานวัตกรรมการศึกษาปัญหาและวัตถุประสงค์ ให้สอดคล้องกับ ความมุ่งหมายของการยกระดับคุณภาพในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนสู่การ การเรียนรู้สมรรถนะ เป็น การตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ และนำนวัตกรรมไปใช้ได้ จริง
๔. การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (Innovation) พัฒนานวัตกรรมการนำนวัตกรรมของผู้อื่นที่เคย ทดลองใช้มาแล้ว มา ปรับและพัฒนาให้เข้ากับบริบทของผู้เรียนของผู้พัฒนานวัตกรรม
๕. การทดลองใช้(Experimentation) ผู้พัฒนานวัตกรรมการทดลองใช้นวัตกรรม และได้ ปรับปรุงแก้ไขจากผลการ ทดลองทำให้ได้ข้อมูลนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรม และได้ นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

- สถานศึกษาได้มีนวัตกรรม ในการจัดการเรียนรู้สู่ผู้เรียน
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเฉลี่ยสูงขึ้น

ผลที่เกิดกับผู้เรียน

-นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาการบวก การลบเศษส่วนได้

-นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนวิธีการบวก การลบ เศษส่วนได้

ผลที่เกิดกับครู

-ครูได้พัฒนานวัตกรรมการสู่ห้องเรียน,นักเรียน

-ครูได้พัฒนาตนเองในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน -ได้แนวทางในการสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้พัฒนาความรู้ความสามารถของนักเรียน

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔.การประเมินผล

๑.ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre Test – Post Test)

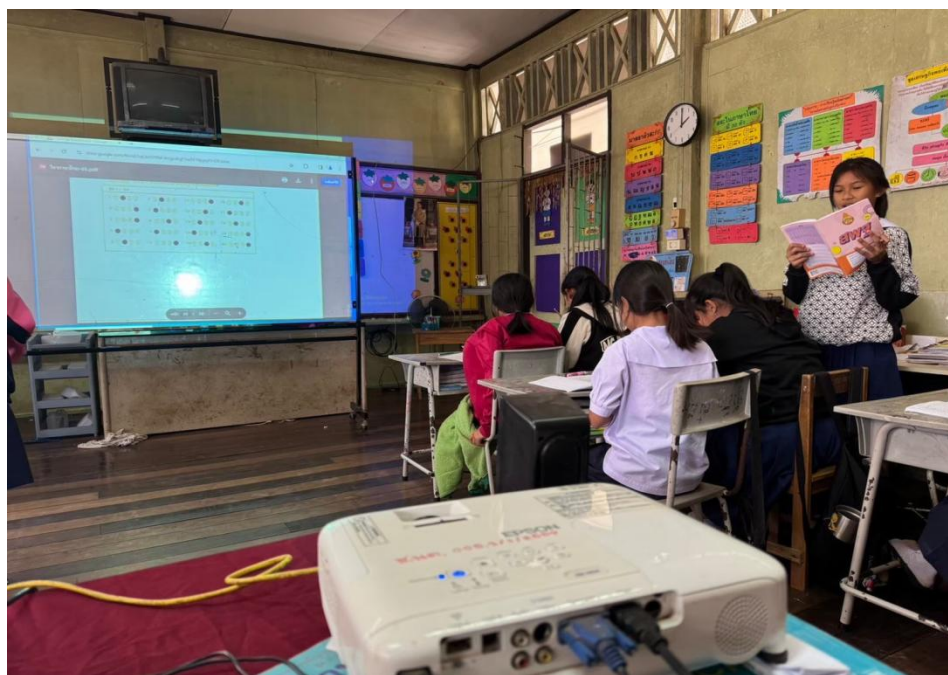
๒.ประเมินจากพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม

๓.แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดฝึกกิจกรรม

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม







แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง นวัตกรรมภาษาไทยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยแบบฝึกทักษะ การอ่านคำมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวปนัดดา ดวงสุตา

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมภาษาไทยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านคำมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรม แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆที่เคยสร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลกยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย มีความรู้ มีทักษะพื้นฐานและมีเจตคติที่ดีต่อการศึกษา มีเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อ ที่ว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพเน้นความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทย ควบคู่กับความเป็นสากลมีคุณภาพในการใช้ภาษาไทย มีโครงสร้างยึดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ส่งเสริมทักษะ การอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์

เน้นการมีส่วนร่วมของสังคมในการจัดการศึกษาเพื่อให้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ท้องถิ่นและชุมชน สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันเรียนรู้อย่างมีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ มีความสามารถในการสื่อสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจทักษะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์มีวิจารณ์ญาณและการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถแก้ปัญหาและ อุปสรรคต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศสามารถ เลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเอง และสังคม แก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการ เรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียน ลงมือปฏิบัติโดยมีครูเป็นผู้อำนวยการความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ จัดวิธีการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย สร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงาน มีสมรรถนะสำคัญ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต บรรลุเป้าหมายการ เรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๒. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ ก่อนเรียนและหลังเรียน
๓. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ กับเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๔. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ ก่อนเรียนและหลังเรียน
๕. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ กับเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวิโรจน์) จำนวนทั้งสิ้น ๑๒ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีดังนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือ
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์
๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคลการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็กและการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ ตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

๑. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ ๒-๓ นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน ๓-๕ นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
๒. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ ๓-๖ คน
๓. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่างๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครู จะคอยช่วยเหลือ กรณีที่มีปัญหา
๔. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการ ในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการ ประเมินผล
๕. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ ๕-๒๐ นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู โดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม
๖. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอ ข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม
๗. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว
๘. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียน เรียนรู้ตามแผน สรุป ความรู้หรือสร้าง ผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

๙. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน ได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษาจากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

๑๐. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็นหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

๑๑. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

๑๒. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนออกแบบ แผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอดและความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยงอาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้

๑. จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน
 ๒. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
 ๓. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสำเร็จ ในการเรียนรู้
 ๔. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
 ๕. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทายและให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
 ๖. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจนทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม
 ๗. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน
- การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะเมื่ออ่านออกก็จะเกิดความรู้ความเข้าใจ นำไปสู่การ สร้างความคิด การตัดสินใจแก้ปัญหา และก้าวทันต่อเหตุการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวัฒณ์) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านสะกดคำไม่ได้ ไม่ถูกต้อง จากปัญหาดังกล่าวในฐานะของครูผู้สอน จึงได้ศึกษาเทคนิควิธีการสอนต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะพัฒนาการอ่านคำมาตราตัวสะกด เป็นหนึ่งวิธีที่น่าสนใจและเหมาะสมกับวัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย ในการเรียน ช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทนเป็นเวลานาน ดังนั้นผู้สอนจึงได้นำนวัตกรรม “การ จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำมาตราตัวสะกด” มาใช้ประกอบการเรียน การสอน เรื่องการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวัฒณ์) เกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเรื่อง การอ่านสะกดคำตามมาตาตัวสะกดได้อย่าง ถูกต้องและคล่องแคล่ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยในระดับที่สูงขึ้น และสามารถนำความรู้ ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้ ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ ดังนี้

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Engage)
 - กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยการตั้งคำถามท้าทาย ใช้เกม หรือสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับคำที่มีมาตราตัวสะกด
 - เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อสร้างความพร้อมในการเรียนรู้
๒. ขั้นสร้างความรู้ (Explore & Explain)
 - ให้นักเรียนเรียนรู้หลักการอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกดผ่านแบบฝึกทักษะ ชุดกิจกรรม หรือสื่อประกอบ
 - จัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกวิเคราะห์คำ แยกเสียง อ่านและเขียนคำ พร้อมคำอธิบายอย่างมีเหตุผล
 - ใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การคิดเป็นขั้นตอน (Step-by-step) การทำงานเป็นกลุ่มย่อย เป็นต้น
๓. ขั้นฝึกทักษะและประยุกต์ใช้ (Elaborate)
 - นักเรียนได้ลงมือทำแบบฝึกทักษะการอ่านคำมาตราตัวสะกดที่มีระดับความยากง่ายต่างกัน
 - ครูจัดกิจกรรมประยุกต์ เช่น เกมภาษาไทย บัตรคำ คำไขว้ หรือแบบทดสอบจับคู่ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและจดจำ
๔. ขั้นประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Evaluate & Reflect)
 - ประเมินผลด้วยแบบทดสอบปลายหน่วย แบบประเมินการอ่านออกเสียง และการเขียนคำ
 - ให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรม เช่น “บันทึกความคิด” หรือ “พูดเล่าหน้าชั้น”
๕. ขั้นขยายผลและเชื่อมโยงชีวิตจริง (Extend)
 - นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องคำมาตราตัวสะกดไปใช้ในการอ่านหนังสือ วาดภาพประกอบคำ หรือแต่งประโยคจากคำที่เรียน
 - ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการอ่านและเขียนภาษาไทยในชีวิตประจำวัน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑. แบบฝึกทักษะการอ่านคำมาตราตัวสะกด
 - ชุดแบบฝึกที่ออกแบบตามลำดับขั้นความยากง่าย
 - เนื้อหาครอบคลุมคำที่มีมาตราตัวสะกดหมวดต่าง ๆ เช่น มาตราแม่ ก กา แม่กน แม่กม แม่กง แม่กด ฯลฯ
 - กิจกรรมหลากหลาย เช่น เต็มคำ เลือกคำ จับคู่ แต่งประโยค
๒. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
 - แผนการสอนที่จัดตามกระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้น (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate)
 - เน้นกิจกรรมที่หลากหลาย กระตุ้นความสนใจ และเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์

๓. สื่อประกอบการเรียนรู้
- สื่อภาพ บัตรคำ แบบทดสอบ เกมการเรียนรู้ สื่อ ICT และใบงานต่าง ๆ ที่ช่วยให้การเรียนรู้สนุกและเข้าใจง่ายขึ้น
๔. แบบประเมินผล
- แบบประเมินก่อนเรียน-หลังเรียน
 - แบบประเมินการอ่านออกเสียงและการเขียนคำ
 - แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นวัตกรรม

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและการเขียนดีขึ้น
๒. นักเรียนมีความสามารถในการอ่าน หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมอ่านสะกดคำ มาตราตัวสะกด ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเรียน และเทียบเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๓. นักเรียนมีความสามารถในการเขียน หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมอ่านสะกดคำ มาตราตัวสะกด ร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเรียน และเทียบเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑,๑๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

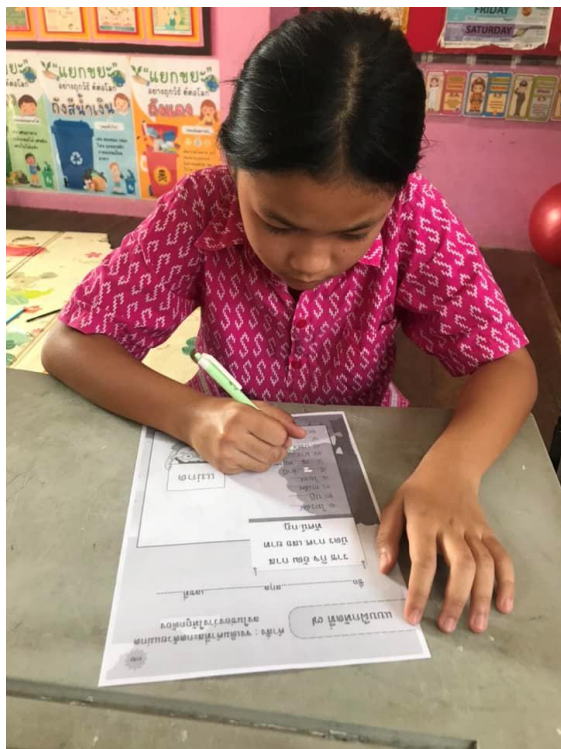
๑. ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ทาก่อนเรียน
๒. นำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อสรุปผลการทดลองต่อไป

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม

ภาพกิจกรรมอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน





แบบฝึกหัดที่ ๑๓
คำสั่ง : จงเลือกคำในวงเล็บมาเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

ชื่อ..... สกุล..... เลขที่.....

- เกิด..... อับดีเหตุขึ้นที่ทางรถไฟ (เหตุกลอน-เหตุกรรม)
- คือวันที่พระจันทร์เต็มดวง (วันเพ็ญ-วันเพ็ญ)
- ตัวใหญ่อยู่ในทะเล (วาฬ-วาฬ)
- คุณยายไป..... ที่วัดใกล้บ้าน (ทำบุญ-ทำบุญ)
- หมายถึง ลิง (วานร,วานร)
- บนภูเขาสูงไม่มีคลื่น..... (สัญญาณ-สัญญาณ)
- ทางร้านมี..... น้ำดื่มฟรี (บริการ-บริการ)
- กล้าเดินทางไปโรงเรียนกับรถ..... (โดยสาร,โดยสาร)
- เคยพูดจาเพราะ..... (นุ่มนวล,นุ่มนวล)
- มี..... คือพืชไม้เลื้อย (เถาวัลย์,เถาวัลย์)

แบบฝึกหัดที่ ๑๔
คำสั่ง : เติมตัวสะกดในแม่ตามพยัญชนะต่อไปให้มีเป็นคำที่ถูกต้อง

ชื่อ..... สกุล..... เลขที่.....

จ ข ด ท

๑.ตำวาว	๑๔.จ.สิ.....ใจ
๒.แก๊งกา.ด	๑๕.เอกราช.....
๓.บวช.....	๑๖.สำเร็จ.....
๔.พิช.....	๑๗.องอาจ.....
๕.ผลิ.....	๑๘.วา.ช.....สีห์
๖.เม.ศ.ตา	๑๙.บ.ช.....รี
๗.บาท.....	๒๐.อุ.ช.....ยาน
๘.มารยาท.....	๒๑.สมเด็จ.....
๙.ร่ายกา.....	๒๒.ประโยช.....นี้
๑๐.มาสิ.....	๒๓.อนุญา.....
๑๑.อติ.....	๒๔.เสรี.....
๑๒.ตนิ.....	๒๕.อำนาจ.....
๑๓.ประภ.....	

แบบฝึกหัดที่ ๑๖
คำสั่ง : จงเติมคำในมาตราแม่ก ลงในประโยคให้มีความสมบูรณ์

ชื่อ..... สกุล..... เลขที่.....

ก ร จ ญ

ก ร จ ญ นำผักน้ำแรม ฟาร์อง
ประมง ยางพารา ลำปาง ใจออก
สิงขรทอง ห้างสรรพสินค้า

- แต่เมื่อออกไปเปิดประตูเมื่อได้ยินเสียง.....
- ต้นมีความสามารถในการเล่นดนตรี โดยเฉพาะ.....
- ต้นชื่อโทรทัศน์ด้วย..... ของตัวเอง
- เพื่อนฝูงเสียงร้องเมื่อได้ยินเสียง.....
- คุณตาปลูก..... ไว้ที่สวนหลังบ้าน
- ชาว..... กำลังลากอวน
- ต้นไปเที่ยวจังหวัด..... ในช่วงเปิดเทอม
- แดงถอนหายใจอย่าง..... ว่าสอบผ่าน
- นัดชอบอ่านวรรณคดีเรื่อง.....
- พ่อกับแม่พาไปซื้อของที่..... ใกล้บ้าน

แบบฝึกหัดที่ ๑
คำสั่ง : ให้เติมคำในมาตราแม่ ก กา ลงในช่องว่างเพื่อให้เป็นคำส่วนที่ถูกต้อง

ชื่อ..... สกุล..... เลขที่.....

๑.ตายตา.....นี้	๒.ไข่.....ในหิน
๓.ค.ม. ๒๖.....ฝึก	๔.แบ่งใจ.....ดี
๕.รา.....คามพริก	๖.ถ่านไฟ.....ไฟ
๗.ไม่.....รองบ่อ	๘.ไม้.....ไม้.....
๙......ท้ายควั	๑๐.สี.....น้ำเหลว

๒.ให้วงกลมสีแดงในมาตราแม่ ก กา

เสื่อ มะม่วง กระบอง กอไผ่ ลำไย
คันทับ น่อง ปลาวาฬ หี ไก่
ภูเขา นาคีลา เจ้า โพ ขา

แบบฝึกหัดที่ ๑
คำสั่ง : ให้เติมคำในมาตราแม่ ก กา ลงในช่องว่างเพื่อให้เป็นคำส่วนที่ถูกต้อง

ชื่อ..... สกุล..... เลขที่.....

๑.ตายตา.....นี้	๒.ไข่.....ในหิน
๓.ค.ม. ๒๖.....ฝึก	๔.แบ่งใจ.....ดี
๕.รา.....คามพริก	๖.ถ่านไฟ.....ไฟ
๗.ไม่.....รองบ่อ	๘.ไม้.....ไม้.....
๙......ท้ายควั	๑๐.สี.....น้ำเหลว

๒.ให้วงกลมสีแดงในมาตราแม่ ก กา

เสื่อ มะม่วง กระบอง กอไผ่ ลำไย
คันทับ น่อง ปลาวาฬ หี ไก่
ภูเขา นาคีลา เจ้า โพ ขา

แบบฝึกหัดที่ ๑๗
คำสั่ง : จงเติมคำในมาตราแม่ ไตรยางศ์ส่วนไทย

ชื่อ..... สกุล..... เลขที่.....

- เดิน..... หลังผู้ใหญ่ไม่ก้ม ประพฤติอย่าง.....
- นำ..... ผู้ฝึกงูไทรเหนง พุฒมากแต่ได้.....
- ตาม..... น้าชา พอสัก..... จะว่าช่างโหดกว่ากันไม่ได้
- ตัดไฟแต่ต้น..... ตัดต้นเหตุ เพื่อให้.....
- สิ่ง..... จงจงทำให้.....
- ในมหาสมุทร ค้นหาที่ยากจะ.....

๑๗. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑.	<p>๑. นักเรียนระดับอนุบาล โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยิวรรณ) ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ๔ ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๑ เพิ่มขึ้น</p> <p>๒. นักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยิวรรณ) ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรม การศึกษาและการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน เพิ่มขึ้น</p> <p>๒. นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยิวรรณ) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น</p> <p>๓. ครูผู้สอนคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับเป้าหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ โรงเรียน กำหนด ตาม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม เพิ่มขึ้น</p>	<p>๑. การทดสอบความรู้</p> <p>๒. การสังเกต</p> <p>๓. ประเมินชิ้นงาน</p>	<p>๑. แบบทดสอบ</p> <p>๒. แบบสังเกต</p> <p>๓. แบบประเมินชิ้นงาน</p>

ภาคผนวก



- ภาพการอบรมเชิงปฏิบัติการ โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การสร้างสื่อวัตกรรมการสอนด้วย CANVA” สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์)
- ภาพจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ภาพกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู (PLC)
- ภาพการพัฒนาวัตกรรมการครูและนำนวัตกรรมไปใช้ในห้องเรียน
- ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test : RT)
- ผลการประเมินการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test: NT)
- ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)
- เกียรติบัตรรางวัลนักเรียน

๑. ภาพการอบรมเชิงปฏิบัติการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การสร้างสื่อวัตกรรมการสอนด้วย CANVA” สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์)



พิธีเปิด โดยผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวชวิทยวิวัฒน์)













ประถม
ศึกษา
6

แบบฝึกหัด
สังคมศึกษา
เรื่อง พุทธประวัติ

ชื่อ..... เลขที่

คุณครู วินัย สุวรรณเพ็ชร

ชุดฝึกทักษะคำควบกล้ำ ป.5
วิชาภาษาไทย

โสภานิพัช สุวรรณเพ็ชร
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำแดง
(มนต์ชัยเวทย์วิворณ์)

แบบฝึกหัด
ภาษาไทย
เรื่อง การประสมคำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
By ครูสัมพันธ์

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
รายวิชาการงานอาชีพ
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นางสาวอรุณ สืบสาว
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิворณ์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ส่งงานชิ้นที่ ๑ การออกแบบหน้าปก แบบฝึกทักษะ

ชุดฝึกทักษะคำควบกล้ำ ป.5
วิชาภาษาไทย

วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียน พ.ศ.๑๓๖๖ ปีที่ ๑/๑

ในงาน เรื่อง คำกริยา ๑

ชื่อ..... นามสกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

สรุปความรู้รวบยอด

คำกริยา คือ คำที่แสดงอาการของนามหรือสรรพนาม ซึ่งทำหน้าที่เป็นประธานในประโยค ได้แก่
อาการกริยา คือ กริยาที่แสดงอาการกรอกรับ เช่น เดิน นิ่ง วิ่ง กระโดด เป็นต้น **ช่วยช่วย** **ช่วยช่วย**
กรรมกริยา คือ กริยาที่แสดงกรรมกรอกรับ เช่น เห็น กิน ช่าง เป็นต้น **ช่วยช่วย** **ช่วยช่วย**
วิเศษกริยา คือ กริยาที่ไม่เป็นกรรม คือมีคำนามหรือสรรพนามกรอกรับ เช่น เห็น เดิน คล้าย เป็นต้น **ช่วยช่วย** **ช่วยช่วย**
กริยาบุรุษกริยา คือ กริยาที่ช่วยกรอกรับคำกริยาเพื่อให้ได้ความชัดเจนยิ่งขึ้นเช่นคือ อาจ กำลัง คง เป็นต้น **ช่วยช่วย** **ช่วยช่วย**

คำชี้แจง จงนำคำกริยาที่กำหนดให้ไปใส่ในช่องของคำกริยาต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

รวบกับ ถือ ฟัง คล้าย ต้ม เหมือน กิน ถือ อาจ
 ดื่ม กำลัง มีว คิด หัวเราะ เป็น บิน ต้อง ควร นอน
 เท่า อ่าน ตูจ เหมือน จะ ตั้ง คง เคย คลาน

การกรอกรับ **การกรอกรับ**
วิเศษกริยา **กริยาบุรุษกริยา**

LIVWORKSHEETS

แบบฝึกหัดเขียน
พยัญชนะ + สระ + ตัวสะกด

ก + ะ + บ =

ข + ะ + บ =

ล + ะ + บ =

ย + ะ + บ =

จ + ะ + บ =

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

การบ้าน

ก-ฮ

ฝึกคัดลายมือพยัญชนะในภาษาไทย

ก ข ข ค ค ฃ ง
 จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ
 ฏ จู ฎ ฌ ฌ ฌ ฌ
 ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ
 ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ
 ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ

จำนวนนับ

เขียนจำนวนในรูปกระจาย

859 = 800 + 50 + 9

1. 354 =

2. 573 =

3. 980 =

4. 741 =

5. 831 =

6. 756 =

7. 347 =

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

ส่งงานชิ้นที่ ๒ การออกแบบใบงาน

๒. ภาพจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)





๓. ภาพกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู (PLC)



๔. ภาพการพัฒนาวัตกรรมการและนำนวัตกรรมไปใช้ในห้องเรียน









แบบฝึก
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเลขเร็ว
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

การลบจำนวนสองจำนวนที่มีตัวตั้งไม่เกิน ๙

ชื่อ..... เลขที่ ๒

คำชี้แจง : จงหาคำตอบ

๑. $4 - 0 = 4$ ๖. $9 - 9 = 0$
 ๒. $6 - 0 = 6$ ๗. $4 - 2 = 2$
 ๓. $9 - 0 = 9$ ๘. $5 - 4 = 1$
 ๔. $5 - 5 = 0$ ๙. $9 - 8 = 1$
 ๕. $7 - 7 = 0$ ๑๐. $7 - 1 = 6$

10

ครูชัยเดตรอดคอม ก

แบบฝึก
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเลขเร็ว
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

การลบจำนวนสองจำนวนที่มีตัวตั้งไม่เกิน ๙

ชื่อ..... เลขที่ 6

คำชี้แจง : จงหาคำตอบ

๑. $4 - 0 = 4$ ๖. $9 - 9 = 0$
 ๒. $6 - 0 = 6$ ๗. $4 - 2 = 2$
 ๓. $9 - 0 = 9$ ๘. $5 - 4 = 1$
 ๔. $5 - 5 = 0$ ๙. $9 - 8 = 1$
 ๕. $7 - 7 = 0$ ๑๐. $7 - 1 = 6$

10

ครูชัยเดตรอดคอม ก

๘. รางวัลนักเรียน



เลขที่ สทศ. ๕๐๕๓๖/๒๕๖๗

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

เด็กชายบรรณวิชญ์ หลากภ

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวรณ)

เป็นผู้ที่สอบได้คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน ในความสามารถด้านคณิตศาสตร์
จากการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

ขอให้มีความมุ่งมั่นและตั้งใจจนประสบความสำเร็จทางการศึกษาสืบไป

ให้ไว้ ณ วันที่ ๓๐ เมษายน พุทธศักราช ๒๕๖๗

ว่าที่ร้อยตรี 
(ธนุ วงษ์จินดา)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เด็กชายบรรณวิชญ์ หลากภ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรณ) เป็นผู้ที่ได้คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน
ในความสามารถด้านคณิตศาสตร์ จากการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓



เลขที่ สทศ. ๗๗๙๘๒/๒๕๖๗

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรณ)

เป็นสถานศึกษาที่มีจำนวนนักเรียนได้คะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET)
ปีการศึกษา ๒๕๖๖ รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
ตั้งแต่ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป มากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนนักเรียนที่เข้าสอบ

ขออำนาจพรให้ประสบความสำเร็จ สุข ความเจริญก้าวหน้าตลอดไป

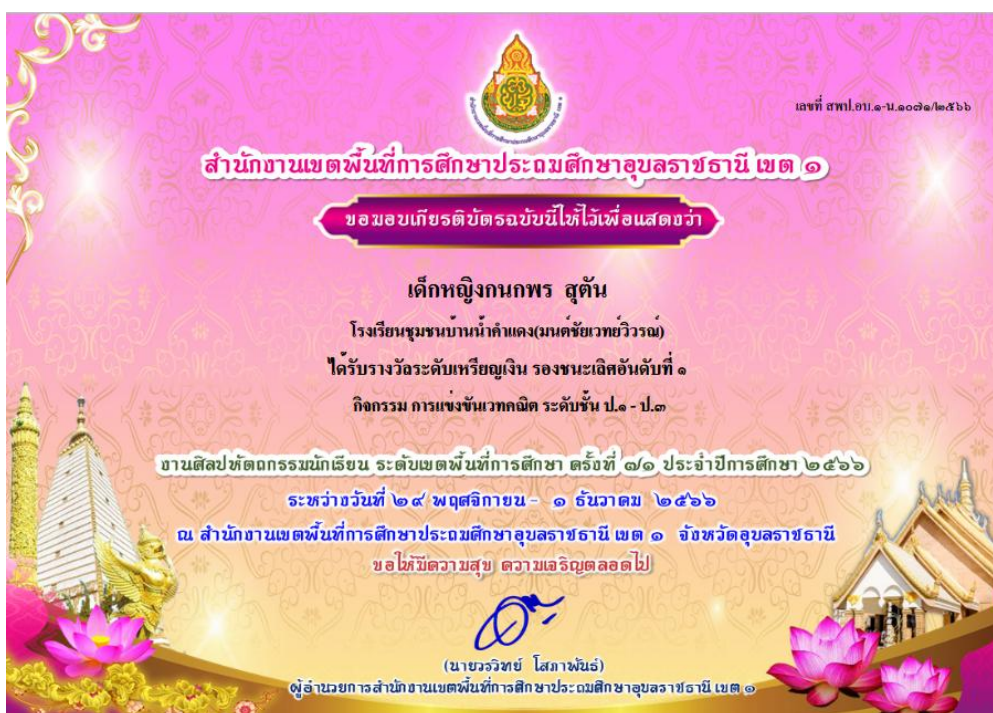
ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๐ มิถุนายน พุทธศักราช ๒๕๖๗

ว่าที่ร้อยตรี 
(ธนุ วงษ์จินดา)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรณ) เป็นสถานศึกษาที่มีจำนวนนักเรียนได้คะแนนการทดสอบทางการศึกษา
ระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
ตั้งแต่ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป มากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนนักเรียนที่เข้าสอบ



เด็กหญิงกนกพร สุตัน โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ์) ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ กิจกรรม การแข่งขันเวทคณิต ระดับชั้น ป.๑ - ป.๓ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖



เด็กชายเผด็จชัย บูชาพันธ์ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ์) ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน กิจกรรม การแข่งขันเวทคณิต ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๑๑. เด็กหญิงสุภัทสร ภาคภูมิ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันการเต้นหางเครื่องประกอบเพลง ประเภทนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ระดับชั้น ป.๑-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๒. เด็กหญิงวณิกกุล มีทองแสน โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันการเต้นหางเครื่องประกอบเพลง ประเภทนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ระดับชั้น ป.๑-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๓. เด็กชายโภควิชฌม อยู่เย็น โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันจักสานไม้ไผ่ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๔. เด็กชายพันธพิพัฒน์ อุดมพร โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันจักสานไม้ไผ่ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๕. เด็กชายพงศนรินทร์ บรรพต โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันจักสานไม้ไผ่ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๖. ด.ญ.วิษณุภาพร โคตรคำ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน การแข่งขันคัดลายมือสื่อภาษาไทย ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๗. เด็กหญิงนิติการ เจริญสุข โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกกรุง ประเภทหญิง ระดับชั้น ป.๑-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๘. เด็กหญิงไศรดาพร ถือโคตร โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน การแข่งขันท่องอาขยานทำนองเสนาะ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๑๙. เด็กหญิงกุลจิรา ท้าวแก้ว โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันจิตรกรรมเทคนิคผสม Mixed Media ระดับชั้น ป.๑-ป.๓ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๒๐. เด็กชายพีรพัฒน์ เกษทอง โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันจิตรกรรมเทคนิคผสม Mixed Media ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๒๑. เด็กหญิงศศิวรรณ เกษทอง โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเข้าร่วมการแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๒๒. เด็กชายเผด็จชัย บุชาพันธ์ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทยิวรรณ) ได้รับรางวัลระดับเข้าร่วมการแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒๓. เด็กหญิงศรันพร ท้าวแก้ว โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิรุณ) ได้รับรางวัลระดับ เข้าร่วมการแข่งขันอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๒๔. เด็กชายบรรณวิชญ์ หลาลภ โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิรุณ) ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ ๑ การประกวดผลงานสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ ระดับชั้น ป.๑-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
๒๕. เด็กหญิงพรรณภัทร เกษทอง โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง(มนต์ชัยเวทย์วิรุณ) ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ ๑ การประกวดผลงานสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ ระดับชั้น ป.๑-ป.๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗



โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำคำแดง (มนต์ชัยเวทย์วิวรรณ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน