

แนวทางการจัดทำแผนขับเคลื่อนนวัตกรรมสถานศึกษา
แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหารของสถานศึกษา ปีงบประมาณ 2568
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

ประกอบด้วย

1. ข้อมูลสถานศึกษา โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ตั้งอยู่ที่หมู่ที่ 1 ตำบลหนองขอน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เครือข่ายสถานศึกษาที่ 4 เมือง 4 (หนองขอน-ปะอ่าว) รหัสโรงเรียน 10 หลัก 1034710038 รหัสโรงเรียน 8 หลัก 34010050 รหัส 6 หลัก 710038 มีนายสุชาติ ธารารมย์ เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน วุฒิการศึกษาสูงสุดปริญญาโท (วท.ม.) สาขาการสอนคณิตศาสตร์ ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 9 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2561 จนถึงปัจจุบัน

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ตั้งอยู่ที่บ้านหนองไหล เลขที่ 93 หมู่ที่ 1 ตำบลหนองขอน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 1 เดือน กรกฎาคม พ.ศ.2462 โดยอาศัยศาลาการเปรียญวัดบ้านหนองไหล เป็นสถานที่ศึกษาเล่าเรียน เปิดทำการสอนตั้งแต่ชั้น ป.มูลการศึกษา และชั้น ป.1-3 โดยมีนายมาก ชูช่วย เป็นครูใหญ่คนแรก

ปี พ.ศ.2466 ได้เปิดทำการสอนภาคบังคับ

ปี พ.ศ.2475 คณะครู ชาวบ้าน วัดได้ปลูกสร้างอาคารเรียนเป็นเอกเทศถาวรขึ้น นอกบริเวณวัดด้านทิศเหนือ

ปี พ.ศ.2496 คณะครู ชาวบ้าน และวัด ได้ย้ายอาคารเรียนมาปลูกสร้างใหม่ ที่บริเวณที่ดินของโรงเรียนปัจจุบัน เนื้อที่ 37 ไร่ 3 งาน 57 ตารางวา

ปี พ.ศ.2500 กระทรวงศึกษาธิการ ให้เปิดทำการสอนถึงระดับมัธยมศึกษา (ม.3) ขึ้นในโรงเรียน

ปี พ.ศ.2506 โรงเรียนได้ขยายการศึกษาภาคบังคับถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 7

วันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ.2509 โรงเรียนได้โอนไปสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี และวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2521 ได้โอนไปสังกัดสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ

ปัจจุบันโรงเรียนได้เปิดทำการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล 2 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีครูประจำการ 1 คน นักการภารโรง 1 คน นักเรียน 264 คน มีที่ดิน 2 แปลง แปลงที่ 1 เนื้อที่ 37 ไร่ 3 งาน 57 ตารางวา ซึ่งเป็นสถานที่ตั้งโรงเรียน แปลงที่ 2 อยู่ด้านทิศเหนือของวัดบ้านหนองไหล มีเนื้อที่ 1 งาน 67 ตารางวา

เขตบริการของโรงเรียนครอบคลุม 6 หมู่บ้านคือบ้านหนองไหล หมู่ที่ 1,2,12,4 บ้านจานไหล หมู่ 13 บ้านพรานบุญ และหมู่ 9 บ้านหนองไฮ ตำบลหนองขอน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

จัดการเรียนการสอน 3 ระดับ คือ 1.ระดับปฐมวัย 2. ระดับประถมศึกษา 3. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อมูลจำนวนนักเรียนปัจจุบัน(ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

ระดับชั้น	จำนวน ห้อง	นักเรียนทั้งหมด			หมายเหตุ
		ชาย	หญิง	รวม	
อนุบาล 2	1	10	10	20	
อนุบาล 3	1	17	11	28	
รวม	2	27	21	48	
ประถมศึกษาปีที่ 1	1	12	15	27	
ประถมศึกษาปีที่ 2	1	7	10	17	
ประถมศึกษาปีที่ 3	1	13	13	26	
ประถมศึกษาปีที่ 4	1	17	7	24	
ประถมศึกษาปีที่ 5	1	15	10	25	
ประถมศึกษาปีที่ 6	1	16	15	31	
รวม	6	80	70	150	
มัธยมศึกษาปีที่ 1	1	11	16	27	
มัธยมศึกษาปีที่ 2	1	5	7	12	
มัธยมศึกษาปีที่ 3	1	11	15	26	
รวม	3	27	38	65	
รวมทั้งสิ้น	11	134	129	263	

ข้อมูลบุคลากรปัจจุบัน

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	วุฒิ	วิชาเอก/ความสามารถ พิเศษ	สอนชั้น
1	นายสุชาติ ธารารมย์	ผอ. คศ. 3	ค.ม./วท.ม.	คณิตศาสตร์/การสอน คณิตศาสตร์	บริหาร ป.6
2	นายปรเมศ สังกะเพศ	รองผอ.คศ.3			
3	นายบุญคำ รักษาตรี	ครู คศ. 3	กศ.บ.	วิทยาศาสตร์	ป.3-6 ม.1-3/ประจำชั้น ม.2
4	นางสมนึก มานะพิมพ์	ครู คศ. 3	ศษ.บ./ค.ม.	การประถมฯ/หลักสูตร และการสอน	ป.1-6 ม.1/ประจำชั้นป. 6

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	วุฒิ	วิชาเอก/ความสามารถพิเศษ	สอนชั้น
5	นางจิราภร ศรีสมภพ	ครู คศ. 3	บ.ธ.บ./ ค.บ./ศษ.ม.	การเงินการธนาคาร/ คณิตศาสตร์/บริหารฯ	ม.3 ม.1-3/ประจำชั้นม. 1
6	นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์	ครู คศ. 3	ศษ.บ./กศ. ม.	การประถมศึกษา/การ ประถมศึกษา	ป.4-6 ม.1-3/ประจำชั้น ม.3
7	นายสุนทร พรหมลาย	ครู คศ. 3	ค.บ.	พลศึกษา	ป.3 ม.1-3/ประจำชั้นม. 2
8	นางอรอนงค์ พรหมลาย	ครู คศ. 3	กศ.บ.	ภาษาอังกฤษ	ป.1-2/ประจำชั้นป.2
9	นางปานเกษ จันทร์เลื่อน	ครู คศ. 1	ค.บ.	ภาษาไทย	ป.5-6 ม.1-3/ประจำชั้น ม.1
10	นางเอื้องขวัญ สารักษ์	ครู คศ. 3	ศษ.บ.	การศึกษาปฐมวัย	อนุบาล 3
11	นางชนมณีภา สุวรรณชัย รบ	ครู คศ. 2	ศษ.บ.	การศึกษาปฐมวัย	อนุบาล 2
12	นางสาวมลฤดี ศรีสานต์	ครู คศ. 2	ค.บ./ศษ.ม.	คณิตศาสตร์/บริหาร การศึกษา	ป.1,3,6/ประจำชั้นป.3
13	นายสุเทพ บุญประดับ	ครู คศ. 1	ศษ.บ	ภาษาไทย	ป.4-6/ประจำชั้นป.5
14	นายณัทพงศ์ แก้วลี	ครู คศ. 3	ค.บ.	การประถมศึกษา	ป.1/ประจำชั้นป.1
15	นางสาวจารุเนตร หลอดแก้ว	ครู คศ. 2	ค.บ.	สังคมศึกษา	ป.1-6/ประจำชั้นป.4
16	ครูคอมพิวเตอร์	ครู ผู้ช่วย			ป.3-6/ประจำชั้นป.4
17	น.ส.รัชย์สิรี มรกตเขียว	ครูธุรการ	วท.บ.	วิศวกรรมอุตสาหกรรม	จนท.ธุรการ จนท. ข้อมูล
18	นายอนันต์ พูลเพิ่ม	นักการฯ	ม.6	-	นักการภารโรง

2. ชื่อแผนงาน : พัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ และตำแหน่ง

นายสุชาติ ธารารมย์ ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

4. ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

5.1 คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

5.2 ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

5.3 กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5.4 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

1. ผู้เรียนทุกคนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ คิดริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม มีความรู้ มีทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีสุขภาพที่เหมาะสมตามวัย มีความสามารถในการพึ่งพาตนเอง และปรับตัวต่อการเป็นพลเมืองและพลโลกที่ดี

2. ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพพร้อมก้าวสู่สากล ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

3. ผู้เรียนทุกคนมีความสำนึกรักต่อสถาบันหลักของชาติ และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. ผู้เรียนมีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม มีคุณธรรม จริยธรรมและนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ เพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

5. ครูจัดการศึกษาเชิงรุก(Active Learning) โดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Approach) และชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) สู่คุณภาพผู้เรียนตามพหุปัญญา

6. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีจรรยาบรรณ ตามมาตรฐานวิชาชีพ เป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมยุคใหม่ ใช้ข้อมูลสารสนเทศและการวิจัยและพัฒนา ในการขับเคลื่อนคุณภาพ กำกับ ติดตาม ประเมินและรายงานผลอย่างเป็นระบบ

7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

ทิศทางการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)

- โครงการใหม่

9. หลักการและเหตุผล

การศึกษาถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนให้สอดคล้องกับความต้องการของศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในสถานศึกษายังคงเผชิญกับอุปสรรคหลายประการ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนให้สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Approach) และชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างความร่วมมือและการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครู ผู้บริหารสถานศึกษา และชุมชน โดยแนวคิดชุมชนเป็นฐานมุ่งเน้นการนำทรัพยากร ความรู้ และศักยภาพของชุมชนมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา ขณะที่แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน การแบ่งปันประสบการณ์ และการสะท้อนผลการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง

การบูรณาการแนวคิดทั้งสองเข้าด้วยกันจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูในสถานศึกษา โดยการใช้ทรัพยากรและศักยภาพของชุมชนร่วมกับการสนับสนุนและพัฒนาวิชาชีพครูผ่านกระบวนการ PLC จะช่วยเพิ่มความหลากหลายและความลึกซึ้งของการเรียนรู้ รวมถึงสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษาของสถานศึกษา

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการดังกล่าวในการส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

11. เป้าหมายของโครงการ

บุคลากรครู จำนวน 14 คน

12. ข้อมูลนวัตกรรมการบริหาร (ผอ.)

- แนวคิดชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Approach)
- ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)
- การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

13. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการบริหารสถานศึกษา

14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. ได้ผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการดังกล่าวในการส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 82,500 บาท

16. นวัตกรรมของครู และงบประมาณ

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
1	นายสุชาติ ธารารมย์	ผอ. คศ. 3	การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวิฒนราษฎร์)	22,500
2	นายปรเมศ สังกะเพชร	รองผอ.คศ.3	นวัตกรรมการบริหารสถานศึกษา	4,000
3	นางสมนึก มานะพิมพ์	ครู คศ. 3	การพัฒนาทักษะอาชีพการแปรรูปอาหารจากวัตถุดิบในท้องถิ่น ด้วยกระบวนการสอนแบบโครงการ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	4,000
4	นายบุญคำ รักษาศรี	ครู คศ. 3	การพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่องความหลากหลายของพืช สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	4,000
5	นางจิราภร ศรีสมภพ	ครู คศ. 3	การแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการ	4,000

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
			ใช้สื่อนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการบวกลบจำนวนเต็มโดยใช้กระดานจับคู่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	
6	นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์	ครู คศ. 3	การพัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติสู่ความเป็นเลิศกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะตามรูปแบบ“Co-operative Learning CL” ด้วยเทคนิค Three Trees สำหรับนักเรียนชั้นม.1	4,000
7	นายสุนทร พรหมลาย	ครู คศ. 3	การเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายด้วยบันไดลิง และรั้วกระโดดต่างระดับ	4,000
8	นางอรอนงค์ พรหมลาย	ครู คศ. 3	การพัฒนานวัตกรรม “Sun Rise – Clock” โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารด้านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ปีการศึกษา 2568	4,000
9	นางเอื้องขวัญ สารักษ์	ครู คศ. 3	การสอนภาษาแบบธรรมชาติโดยใช้คำพื้นฐานระดับอนุบาล ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	4,000
10	นายณัทพงศ์ แก้วลี	ครู คศ. 3	กล่องคำสร้างสนุก (Fun Word Box): ฝึกอ่านประสมคำผ่านกิจกรรมกล่องมหัศจรรย์	4,000
11	นางชนม์นิภา สุวรรณชัยรบ	ครู คศ. 2	นวัตกรรมส่งเสริมทักษะทางภาษาโดยใช้คำคล้องจอง สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2	4,000
12	นางสาวมลฤดี ศรีसानต์	ครู คศ. 2	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม Games โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	4,000
13	นางสาวจารุเนตร หลอดแก้ว	ครู คศ. 2	นวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model”	4,000
14	นางปานเกษ จันทร์เลื่อน	ครู คศ. 1	การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก” ด้วยกระบวนการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ	4,000

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
			สำคัญจากนิทานพื้นบ้าน โดยใช้เทคนิค 5W 1H เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	
15	นายสุเทพ บุญประดับ	ครู คศ. 1	นวัตกรรมเรียนรู้พัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ ภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนแบบ NONGLAI Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	4,000
16	ครูคอมพิวเตอร์	ครูผู้ช่วย	นวัตกรรมการเรียนรู้	4,000

17. การประเมินผลโครงการ

1. แบบประเมินการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. แบบประเมินผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการดังกล่าวในการส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน)
โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....นางสมนึก มานะพิมพ์.....
2. ชื่อนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะอาชีพการแปรรูปอาหารจากวัตถุดิบในท้องถิ่น ด้วยกระบวนการสอนแบบโครงงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่6”
3. ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 – 30 มีนาคม 2569
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 1. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ร่วมกันกำหนดประเด็นในการพัฒนา/ปัญหา
 2. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน
 3. การนำ เข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

5.ประเภทของนวัตกรรม

-ประเภทการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ปัจจุบันคนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพดำรงชีวิต อย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 คือวิสัยทัศน์ของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2557 - 2560 มีเป้าหมายในการจัดการศึกษาเพื่อ พัฒนาผู้เรียนให้เรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพสนองตอบและก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เป็น พลวัตและบริบทที่เปลี่ยนแปลง ทั้งเรื่อง การเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม รวมทั้งวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อม รอบตัวในปัจจุบัน เป็นยุคที่ก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้สภาวะการ รวมถึงประเทศไทยมีการ เปลี่ยนแปลงได้เกิดปัญหาในทุกด้าน การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนไทย สามารถเอาตัวรอดได้ เมื่อต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จึงเป็นหน้าที่สำคัญของผู้สอนที่ จะต้อง เป็นผู้ที่มีวิสัยทัศน์ในการสอน โดยจะต้องวิเคราะห์ว่าผู้เรียนควรมีทักษะ กระบวนการและ คุณลักษณะใดและต้องด ารงชีวิตในโลกการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เมื่อทบทวนวิสัยทัศน์ การ ปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่สอง พ.ศ. 2552 - 2561 กำหนดให้คนไทยได้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมี คุณภาพ โดยมีเป้าหมายตามยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษา เพื่อให้คนไทยและการศึกษาไทยมี คุณภาพและมาตรฐานระดับสากล คือ ใฝ่รู้ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง รักการอ่านและแสวงหา ความรู้ ใฝ่ดี มีคุณธรรมพื้นฐาน มีจิตสำนึก และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นประโยชน์ส่วนรวม มีจิต สาธารณะมีวัฒนธรรมประชาธิปไตย และคิดเป็นท าเป็น แก้ปัญหาได้ มีทักษะในการคิดและปฏิบัติมี ความสามารถในการแก้ปัญหา มีความริเริ่มสร้างสรรค์ มีความสามารถ

ในการแข่งขันสะท้อนให้เห็นว่า จากการพัฒนาคุณภาพการศึกษาผู้เรียนมีความใฝ่รู้ ใฝ่ดี จากผลของการพัฒนาการศึกษาในสอง ทศวรรษข้างต้น ถ้าพิจารณาจะเห็นได้ว่าด้านความรู้ ทักษะคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ยังเป็นปัญหา 2 การเรียนรู้ของผู้เรียนและการสอนของครู ซึ่งจะต้องพัฒนาและส่งเสริมท่ามกลางพลวัตของโลก ศตวรรษที่ 21 อันเนื่องจากการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 (The Fourth Industrial Revolution) (อดิสรณ์ เรื่องกิจจางานันท์, 2561) จึงต้องมีการปรับ กระบวนทัศน์การเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานะการปัจจุบัน ดังที่ วิจารย์ พานิช (2557) ได้แต่ แสดงทัศนะไว้ว่า กระบวนทัศน์ใหม่ของการศึกษา คือ การเปลี่ยนจากการเน้นการสอนเป็นการส่งเสริม การเรียนรู้และการเปลี่ยนฐานการเรียนรู้จากตัวเรา เป็นการเรียนรู้จากชีวิตจริงและการปฏิบัติจริง ที่ครู ต้องคอยกระตุ้นหรือส่งเสริม ให้เด็กพูดออกมาจากใจ จากความรู้สึกหรือความเข้าใจของตนเองโดยไม่ ต้อง กลัวผิด ครูต้องสร้างบรรยากาศที่ไม่เน้นถูกผิด แต่เน้นการตีความหรือท ำ ความเข้าใจ ประสบการณ์ตรงจากความเข้าใจของเด็กแต่ละคน ที่ไม่จำเป็น ต้องเหมือนกัน โดยมีเป้าหมายคือ การ เรียนรู้ความแตกต่างของมนุษย์ และคุณค่าและความงดงามของความแตกต่าง

ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าจึงพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ แนวคิดทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน รวมทั้งการวัดผลประเมินผลผู้เรียน บทบาท ผู้สอนและผู้เรียน และเพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อ ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมี วิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

2. ศึกษาผลการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิด อย่างมี วิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)โดย

2.1. เปรียบเทียบการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง ก่อนเรียนกับหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

2.2. เปรียบเทียบการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง ก่อนเรียนกับ หลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

2.3. ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิด แก้ปัญหา ของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 32คน ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

9. หลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

โครงการอาชีพ จะเป็นการเรียนรู้ตามความถนัด ความสนใจและศักยภาพของนักเรียน ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน นักเรียนจะต้องลงมือปฏิบัติจริงซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้ที่ฝังแน่น และเป็นประสบการณ์ขั้นพื้นฐาน และยิ่งส่ง ผลให้ผู้เรียนมีทักษะทางด้านการใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพต่างๆ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบความถนัดของตนเองซึ่งจะเป็น รากฐานของการศึกษาต่อในระดับ ที่สูงขึ้น นอกจากนี้การเรียนรู้เรื่องอาชีพจะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นและชุมชน ย่อมจะได้ประโยชน์อย่างมากมาย ในแง่ของการให้นักเรียนได้มีโอกาสร่วมพัฒนาอาชีพต่างๆ ในท้องถิ่นซึ่งเป็นผลพลอยได้ที่ตามมาคือ ทำให้นัก เรียนเกิด ความรักความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองด้วย หลักการสำคัญของการทำโครงการอาชีพ

1. ให้ผู้เรียนแต่ละคนเลือกทำโครงการอาชีพใดก็ได้ตามความสนใจ ในกลุ่มอาชีพ สาขา งานบ้าน งานเกษตร งานประดิษฐ์ งานช่างอุตสาหกรรมและงานอาชีพ บริการ
2. โครงการอาชีพแต่ละสาขาให้คำนิ้ง ถึงวัสดุ อุปกรณ์ เงินทุน แหล่ง ข้อมูล ที่จ ะช่วยให้การดำเนินงานสำเร็จลุล่วง
3. โครงการอาชีพ ต้องเป็นโครงการที่เน้น การนำไปใช้จริงได้ ดังนั้นการสร้างประดิษฐ์หรือพัฒนา เครื่องมือเครื่องใช้ในงานอาชีพ ต่างๆ ให้คำนิ้งถึงขนาด ความสะดวกที่จะนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน
4. การจัด ทำโครงการอาชีพต้องมีขั้นตอนหลักที่จะขาดไม่ได้ ได้แก่ ขั้นตอนการกำหนดวัสดุ อุปกรณ์ ขั้นตอนการสร้าง ขั้นตอนการหาคุณภาพและการทดลองใช้ และการคิด ราคาต้นทุนการ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน Harun (2006) อธิบายขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงการไว้ 6 ขั้นตอนดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา
- ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผน
- ขั้นที่ 3 ออกแบบตารางการทำงาน
- ขั้นที่ 4 ตรวจสอบความก้าวหน้าของโครงการ
- ขั้นที่ 5 การนำเสนอรายงานผล
- ขั้นที่ 6 การประเมินผล

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ
2. แหล่งการเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยี

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ที่ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร้อยละ 90 มีการส่งเสริมการคิดอย่างมี วิจัยญาณและการคิดแก้ปัญหาอยู่ในระดับดีขึ้น

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- 4,000 บาท

14. การประเมินผล

1. ประเมินด้วยผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
2. แบบวัดเจตคติ ของผู้เรียนและผู้ปกครองต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อรายวิชา

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน)
โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. ผู้จัดทำ

นายบุญคำ รักษาศรี โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ตำแหน่งครู วิทยฐานะ
ชำนาญการพิเศษ

2. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยหนังสืออ่านเพิ่มเติมเรื่องความหลากหลายของพืช สำหรับ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 -31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม เป็นการแสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. ประเภทของนวัตกรรม ด้านการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการ เหตุผล ความเป็นมา

ด้วยแนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนา ผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนสำคัญ ที่สุด เชื่อว่าคนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการ ทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรมมี กระบวนการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จาก ประสบการณ์ คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่21 เป็นสำคัญ เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆพร้อมที่จะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถ ศึกษาต่อในระดับที่ดีขึ้นและการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ เปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลก

ปัจจุบันกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้กำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นเพื่อต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถที่ทัดเทียมกับนานาชาติ ตลอดจนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงความรู้กับกระบวนการใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้และแก้ปัญหาที่หลากหลายมีการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์แห่งศตวรรษที่ 21 นับตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 เป็นต้นไปโรงเรียนจะต้องจัดการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)จึงเห็นควรจัดทำหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง ความหลากหลายของพืช สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 เพื่อใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความหลากหลายของพืช ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ เจตคติ ที่ดีทางวิทยาศาสตร์ ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านการคิด การสำรวจและค้นหาการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และผ่านการลงมือทำ

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 24 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนด มาตรฐานและตัวชี้วัดด้านคุณภาพผู้เรียนโดย มุ่งเน้น ให้ผู้เรียน ได้รับการพัฒนาด้านความรู้ความเข้าใจหลักการทางวิทยาศาสตร์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ วิธีการตรวจสอบข้อมูล การคิดแก้ปัญหา ตลอดจนการเสริมสร้างจิตวิทยาศาสตร์ให้มากที่สุด

ดังนั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) จึงได้คิดค้นวิธีการพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่หลักสูตร กำหนดจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

1.คำอธิบายรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีรายละเอียดพอสังเขป ดังนี้คือ

ศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดกลุ่มของสิ่งมีชีวิต การจำแนกพืชออกเป็นพืชดอกและพืชไม่มีดอก การ จำแนกสัตว์ มีกระดูกสันหลังและไม่มีกระดูกสันหลัง ลักษณะเฉพาะที่สังเกตได้ของสัตว์มีกระดูกสันหลัง หน้าที่ของ ส่วนต่างๆของพืชดอก เป็นต้น

๒. วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ทักษะเจตคติ และ คุณค่า มาลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อสร้างความรู้ของตนเองและสื่อสารได้ด้วยความเข้าใจ จนบรรลุเป็นเป้าหมายการเรียนรู้และเกิดสมรรถนะ(Competency) ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีองค์ประกอบ ที่สำคัญคือ การเรียนรู้ผ่านการคิด การเรียนรู้จากการสำรวจและค้นหา การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และการเรียนรู้อ่านการลงมือทำ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับตัวชี้วัด และจุดเน้นของ สาระและธรรมชาติของวิชา เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะตาม เป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งมีหลายวิธีได้แก่

๑. กระบวนการปฏิบัติ (Practice Teaching)
๒. วิธีการสอบแบบใช้กรณีตัวอย่าง (Case)

๓. กระบวนการทางภูมิศาสตร์ (Geo Literacy)
๔. วิธีการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)
๕. วิธีสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving Method)
๖. วิธีสอนโดยการอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)
๗. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning)
๘. การเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบสอบ (Inquiry Based Learning)
๙. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning)
๑๐. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบสืบสอบความรู้ (5Es Instructional Model)
๑๑. การเรียนการสอนเน้นมโนทัศน์ (Concept Based Teaching and)
๑๒. รูปแบบการสอน PPP Model Learning
๑๓. วิธีสอน Task-Based Language Teaching

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑. การเรียนรู้ผ่านการคิด เน้นวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีส่วนสำคัญในกระบวนการคิด เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ของตนเอง
๒. การเรียนรู้จากการสำรวจและค้นหา เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สำรวจค้นหาโดยเชื่อมโยง ความน่าสนใจ และประสบการณ์ตรงระหว่างเรื่องที่สอนกับความสนใจของตนเอง
๓. การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ภายใต้การแนะนำของผู้สอนหรือการทำงานร่วมกับเพื่อน รวมถึงมีการสื่อสารและนำผลงานให้ผู้อื่นได้รับรู้
๔. การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ เน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสมือปฏิบัติผ่านการร่วมมือกัน วางแผน วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างชิ้นงาน หรือนวัตกรรม

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์โครงสร้างของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
2. จัดทำหนังสืออ่านเพิ่มเติมเรื่องความหลากหลายของพืช ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม
4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้แบบ5Es Instrustional Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
4. วัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้
5. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน 5Es Instrustional Model
6. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม
7. วัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
8. สรุปผลการดำเนินการ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

โครงสร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติม หนังสืออ่านเพิ่มเติม คือ หนังสือที่มีสาระอิงหลักสูตร สำหรับให้นักเรียนอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ เพิ่มเติมด้วยตนเองตามความเหมาะสมกับวัยและความสามารถในการอ่านของแต่ละบุคคล หนังสือประเภทนี้เคย เรียกว่า หนังสืออ่านประกอบ

จินตนา ไบกาชุย (2566: 6) ให้ความหมายของหนังสืออ่านเพิ่มเติมว่า คือหนังสือที่มีสาระ อิงหลักสูตร สำหรับให้นักเรียนอ่าน เพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองตามความเหมาะสมของวัย และความสามารถในการอ่านของแต่ละบุคคล

สุภรณ์ สภาพงศ์ (2565: 66-69) หนังสืออ่านเพิ่มเติมคือ หนังสือที่มีสาระอิงหลักสูตร สำหรับให้นักเรียนอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ตามความเหมาะสมของวัยและ ความสามารถในการอ่านของแต่ละบุคคล การสร้างนิสัยรักการอ่าน ซึ่งเป็นทางหนึ่งที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเยาวชนให้เป็นที่ตั้งใจ โดยอาศัยหนังสืออ่านเพิ่มเติมเป็นสื่อใน กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นเรื่องที่ทำได้ยาก ต้องใช้เวลาวิธีการและความเอาใจใส่จากทุกฝ่าย

อนงค์ศิริ วิชาลัย (25: 3) ให้ความหมายของหนังสืออ่านเพิ่มเติมว่า หมายถึงหนังสือที่ จัดทำขึ้น โดยนำเนื้อหาส่วนหนึ่งของหลักสูตรมาเขียนขยายความเพื่อให้ความรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียน โดยปกติจะเสนอเรื่องน่ารู้เพียงเรื่องเดียว จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า หนังสืออ่านเพิ่มเติม หมายถึง หนังสือที่จัดทำ ขึ้นโดยมีเนื้อหาส่วนหนึ่งของหลักสูตร มุ่งให้ความรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียนนอกเหนือจากหนังสือที่ กระทรวงกำหนดไว้ ซึ่งนักเรียนสามารถเลือกอ่านได้ตามวัย ตามความสนใจ

องค์ประกอบของหนังสืออ่านเพิ่มเติมโดยทั่วไป จะมีดังนี้:

1. ปกหนังสือ

- ชื่อหนังสือ
- ชื่อผู้แต่ง
- สัญลักษณ์หรือโลโก้สำนักพิมพ์ (ถ้ามี)

2. คำนำ

- อธิบายวัตถุประสงค์ในการจัดทำหนังสือ
- แนวทางการใช้หนังสือ
- ขอบคุณหรือกล่าวถึงผู้มีส่วนร่วม

3. สารบัญ

- แสดงเนื้อหาหลักในแต่ละบท พร้อมหมายเลขหน้า

4. เนื้อหา

- แบ่งเป็นบทหรือหน่วยการเรียนรู้
- ข้อมูลหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อหลัก
- รูปภาพ ตาราง หรือกราฟ (ถ้ามี)
- แบบฝึกหัดหรือกิจกรรม (บางเล่ม)

5. สรุปหรือบทสรุปท้ายบท

- สรุปประเด็นสำคัญในแต่ละบท
 - 6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบท้ายเล่ม
 - เพื่อทบทวนความรู้หรือประเมินความเข้าใจ
 - 7. บรรณานุกรม
 - แหล่งข้อมูลหรือเอกสารอ้างอิงที่ใช้ในการจัดทำหนังสือ
 - 8. ภาคผนวก (ถ้ามี)
 - ข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้อง เช่น ตารางสูตร สมการ
 - 9. ประวัติผู้แต่ง (บางเล่มอาจมี)
- 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับโครงสร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติม**
- 1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต ร้อยละ 80
 - 2. นักเรียนมีทักษะ เจตคติที่ดี ทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้นทำไปใช้ประโยชน์ และปฏิบัติจริงได้ ร้อยละ 80
- 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.**
- งบประมาณ 4,000 บาท
- 14. การประเมินผล**
- 1. การสังเกต
 - 2. การทดสอบ

แผนพัฒนานวัตกรรมการสอนครูผู้สอน

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

.....

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ “การพัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติสู่ความเป็นเลิศกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะตามรูปแบบ“Co-operative Learning CL” ด้วยเทคนิค Three Trees สำหรับนักเรียนชั้นม.1”
3. ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 -31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ชุดการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ ชุดการเรียนรู้ เดิมใช้คำว่าชุดการสอน นักการศึกษาได้เปลี่ยนมาใช้คำว่าชุดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเน้นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อและนวัตกรรมต่างๆ ในชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Hongthong, 2003, p.15) จากการศึกษาเอกสารสรุปได้ว่า ชุดการเรียนรู้คือ สื่อการเรียนที่จัดลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและกิจกรรมให้เป็นระบบรัดกุม กำหนดจุดประสงค์ของกิจกรรม กำหนดกิจกรรม เวลา และสื่อการสอนไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตัวเอง และบรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพภายในระยะเวลาอันสั้น (Marksub, 2012, p.11)ชุดการเรียนมาจากคำว่า Instructional Package หรือ Learning Package จัดเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi-media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อ เนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับ โดยจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุอยู่ในซอง กล่อง หรือกระเป๋า ซึ่งแล้วแต่ผู้สร้างจะจัดทำขึ้น ในการสร้างชุดการเรียนรู้จะใช้วิธีวางระบบเป็นหลักสำคัญด้วย จึงทำให้มั่นใจได้ว่าจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยังช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจพร้อมที่จะสอนอีกด้วย

จากหลักการของพัฒนานวัตกรรมการสอนด้าน”ชุดการเรียนรู้”ที่มีประสิทธิภาพดังกล่าว จึงนับได้ว่าเป็นอีกแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมทักษะด้านการปฏิบัติสาระทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ตลอดจนเจตคติและกระตุ้นความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างทันสมัยและสอดคล้องกับความสนใจของผู้คนในยุคปัจจุบัน ข้าพเจ้า นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์ ในฐานะครูผู้สอนวิชาดังกล่าว ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จึงตระหนักถึงความสำคัญ และความจำเป็นที่จะเร่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและนำเอาองค์ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้เรียนให้ค้นพบความถนัด ความสามารถและมีความสุขในการดำเนินชีวิตในสังคม

5. ประเภทของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมด้านการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

6. หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning คือกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้คิด ลงมือทำ ได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และเจตคติ เพื่อ

สร้างแรงบันดาลใจให้พวกเขาอยากเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นได้ด้วยตัวเอง เพื่อสร้างนิสัยให้รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต รูปแบบการสอน Active Learning ที่ดีต้องอาศัย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1) Thinking Based Learning เพราะการสร้างองค์ความรู้ได้นั้นต้องอาศัยการคิด วิเคราะห์ การประเมินถึงสามารถสร้างสรรค์เป็นความรู้ของตัวเองได้

2) Learning by Doing เป็นพื้นฐานของการคิดแบบ Active Learning ซึ่งเชื่อว่าไม่ใช่แค่การเรียนรู้เพียงแค่คุณครูบอกเท่านั้น แต่คุณครูต้องฝึกให้เด็ก ๆ สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเองผ่านการคิด และลงมือทำ

3) Cooperative Learning การสร้างองค์ความรู้เพื่อให้บรรลุตัวชีวิต และสมรรถนะนั้น นอกจากให้พวกเขาได้เรียนรู้ด้วยตัวเองแล้ว การสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือทำร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับผู้อื่น ก็สามารถสร้างเรียนรู้แบบ Active Learning ได้เช่นกัน

4) Inquiry Based Learning ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ และใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ (Active Learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นคนคิดด้วยการ...- ตั้งคำถาม กำหนดปัญหา และกำหนดสถานการณ์ - ค้นคว้า และค้นหา และเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากกระบวนการสืบเสาะหาความรู้

ตามหลักการและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังกล่าว ครูผู้สอนจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวทางเบื้องต้น โดยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Cooperative Learning) หรือ CL คือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีหัวใจสำคัญคือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมหรือแก้ไขปัญหาาร่วมกันในรูปแบบกลุ่มจนเกิดความสำเเร็จ นำมาพัฒนาทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้แก่วิชาทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ ที่ธรรมชาติวิชาต้องอาศัยการฝึกฝน และสร้างความมั่นใจ ซึ่งการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หรือที่มักเรียกโดยย่อว่า CL คือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรูปแบบหนึ่ง มีแก่นกลางหรือหัวใจสำคัญในการเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมหรือแก้ไขปัญหาหนึ่งๆ ร่วมกันในรูปแบบกลุ่มจนเกิดความสำเเร็จ เกิดเป็นกระบวนการการเรียนรู้ที่มีความหมายร่วมกันหรือมีการพัฒนาทักษะหนึ่งๆ ร่วมกันผ่านกระบวนการดังกล่าว โดยแม้ปกติเราจะคุ้นเคยกับการเรียนรู้แบบร่วมมือในรูปแบบกลุ่ม มองว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือต้องอยู่ในลักษณะงานกลุ่มเท่านั้น แต่จริงๆ แล้ว การเรียนรู้แบบร่วมมือยังสามารถแตกแยกย่อยออกเป็นอีกหลากหลายรูปแบบได้มากมาย ดังนั้น การนำเอาหลักการออกแบการสอนที่เน้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือแบบกระบวนการกลุ่ม มาเป็นช่องทางสร้างและพัฒนานวัตกรรมด้านการออกแบการสอนที่เน้นผู้เรียนตามแนวทาง Active Learning เพื่อส่งเสริมเจตคติการสร้างผลงานที่เป็นเลิศจากการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ ทัศนศิลป์ จึงนับได้ว่าเป็นแนวทางนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมเจตคติและกระตุ้นความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างทันสมัยและสอดคล้องกับความสนใจของผู้คนในยุคปัจจุบัน ข้าพเจ้า นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์ ในฐานะครูผู้สอนวิชาดังกล่าว ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงตระหนักถึงความสำคัญ และความจำเป็นดังกล่าวที่จะเร่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและนำเอาองค์ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้เรียนให้ค้นพบความถนัด ความสามารถและมีความสุขในการดำเนินชีวิตในสังคม

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. นักเรียน80%เกิดทักษะปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในระดับดีเยี่ยม
2. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและจังหวัด
3. ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อรายวิชา

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นม.1 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning) แนวคิด คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม โดยผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะแข่งขันกัน ต่างคนต่างเรียนและร่วมมือกันหรือช่วยกันในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันในการเรียนรู้ มีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการสัมพันธ์กัน มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม และมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานร่วมกัน ส่วนการประเมินผลการเรียนรู้ควรมีการประเมินทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ โดยวิธีการที่ หลากหลายและควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน และครูควรจัดให้ผู้เรียนมีเวลาในการวิเคราะห์การทำงานกลุ่มและพฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มมีโอกาสที่จะปรับปรุงส่วนบกพร่องของกลุ่มเดียว

(<https://www.gotoknow.org/posts/341272>)

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้จะเป็นแบบร่วมมือได้ ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญครบ 5 ประการดังนี้

1. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence)
2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face-to-face promotive interaction)
3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability)
4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small-group skills)
5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing)

ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ผลจากการวิจัยต่างๆ พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อผู้เรียนในหลายด้าน ดังนี้

1. มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (greater efforts to achieve)
2. มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น (more positive relationships among students)
3. มีสุขภาพจิตดีขึ้น (greater psychological health)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตน

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

ชุดการเรียนรู้ มาจากคำว่า Instructional Package หรือ Learning Package จัดเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi-media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อ เนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับ โดยจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุอยู่ในซอง กล่อง หรือกระเป๋า ซึ่งแล้วแต่ผู้สร้างจะจัดทำขึ้น ในการสร้างชุดการสอนจะใช้วิธีระบบเป็นหลักสำคัญด้วย จึงทำให้มั่นใจได้ว่าชุดการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยังช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจ พร้อมทั้งจะสอนอีกด้วย

แนวคิดและหลักการของชุดการเรียนรู้

1. การประยุกต์ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนการสอนจะต้องคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามระดับสติปัญญา ความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม

2. ความพยายามที่จะเปลี่ยนแนวการเรียนการสอนไปจากเดิม จากการยึดครูเป็นหลักมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนเรียนเอง โดยการใช้แหล่งความรู้จากสื่อหรือวิธีการต่าง ๆ การนำสื่อการสอนมาใช้จะต้องจัดให้ตรงกับเนื้อหาและประสบการณ์ตามหน่วยการสอนของวิชาต่าง ๆ การเรียนในลักษณะนี้ผู้เรียนจะเรียนจากครูเพียง 1 ใน 4 ส่วน ส่วนที่เหลือผู้เรียนจะเรียนจากสื่อด้วยตนเอง

3. การใช้สื่อการสอนได้เปลี่ยนแปลงและขยายตัวออกไป โดยปัจจุบันการใช้สื่อได้คลุมไปถึงการใช้วัสดุสิ้นเปลือง เครื่องมือต่าง ๆ รวมทั้งกระบวนการและกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดจนการปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้สื่อจากการใช้สื่อเพื่อช่วยครูสอนมาเป็นเพื่อช่วยผู้เรียนเรียน

4. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับสภาพแวดล้อม โดยในการจัดกระบวนการเรียนรู้ มีการนำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ ในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมร่วมกัน ทฤษฎีกระบวนการกลุ่ม จึงเป็นแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ซึ่งนำมาสู่การจัดระบบการผลิตสื่อออกมาในรูปแบบของ "ชุดการสอน"

5. การจัดสภาพสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ ได้ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้ โดยจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม หมายถึง ระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทางทราบว่าการตัดสินใจ หรือการทำงานของตนถูกหรือผิดอย่างไร มีการเสริมแรงบวกที่ทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจที่ได้ทำถูกหรือคิดถูก และค่อยเรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจ การจัดสภาพการณ์ที่จะเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ตามนัยดังกล่าวข้างต้น จะมีเครื่องมือช่วยให้บรรลุจุดมุ่งหมายปลายทาง โดยการจัดสอนแบบโปรแกรมและใช้ชุดการสอนเป็นเครื่องมือสำคัญ

ประเภทของชุดการเรียนรู้

1. ชุดการเรียนรู้ประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการสอนสำหรับผู้สอนใช้สอนผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่ หรือเป็นการสอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดการสอนแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลงและใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมอยู่ในชุดการสอน สื่อที่ใช้อาจได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ สไลด์ วิดีโอ เทปบันทึกเสียง หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น ข้อสำคัญก็คือ สื่อที่จะนำมาใช้นี้จะต้องให้ผู้เรียนได้เห็นอย่างชัดเจนทุกคน

2. **ชุดการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม** เป็นชุดการสอนสำหรับให้ผู้เรียนเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5 - 7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดการสอนแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน และให้ผู้เรียนมีโอกาสร่วมกัน ชุดการสอนชนิดนี้มักจะใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม

3. **ชุดการเรียนรู้แบบรายบุคคลหรือชุดการสอนตามเอกัตภาพ** เป็นชุดการสอนสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถ และความสนใจของตนเอง อาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเอง

องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้

1. **คู่มือครู** เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอนหรือผู้เรียน ตามแต่ชนิดของชุดการสอน ภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดการสอน อาจจะทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

2. **บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ** จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนหรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ มักอยู่ในรูปของกระดาษแข็งขนาด 6 x 8 นิ้ว บัตรคำสั่งจะมีอยู่ในชุดการสอนแบบกลุ่มและรายบุคคล

3. **เนื้อหาสาระและสื่อ** จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่าง ๆ อาจประกอบด้วยบทเรียนโปรแกรม สไลด์ เทปบันทึกเสียง วีดีโอ แผ่นภาพโปร่งใส วัสดุกราฟิก หุ่นจำลอง ของตัวอย่าง รูปภาพ เป็นต้น

4. **แบบประเมินผล** ผู้เรียนจะทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเองก่อนและหลังเรียน แบบประเมินผลที่อยู่ในชุดการสอนอาจจะเป็นแบบฝึกหัดให้เติมคำในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูก จับคู่ หรือให้ทำกิจกรรม เป็นต้น

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

- ด้านการพัฒนาวัตกรรมด้านรูปแบบการสอน Three Trees ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องตามหลักการสอน Cooperative Learning ดังนี้

1. Team To Learn เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกระบวนการกลุ่มในขั้นตอนการสอน เสริมแรงด้วยการเก็บคะแนนกลุ่มจาก Star Chart

2. T : Team To Tournament Game: เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเชิงกลุ่มในรูปแบบเกม ใช้ในกิจกรรมการทบทวนเนื้อหา

3. T สุดท้ายที่จะสร้างแรงจูงใจสู่ความเป็นเลิศของผู้เรียนให้เป็นเลิศ T =Team To Be The Star เทคนิคกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือหลังจากการเรียนรู้ เพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ นำผลงานอภัสุโขชัยในแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย ประเมินผลงานกลุ่มจากยอดไลค์และยอดวิว

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- สื่ออนวัตกรรม เรื่อง “ชุดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้น ม.1”

ขั้นตอนการผลิตนวัตกรรมชุดการเรียนรู้ “ชุดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้น ม.1”

1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ หรือบูรณาการตามที่เหมาะสม
2. กำหนดหน่วยการสอน โดยแบ่งเนื้อหาวิชาออกมาเป็นหน่วยการสอน
3. กำหนดหัวข้อเรื่อง ผู้สอนจะต้องแบ่งประสบการณ์ออกมาเป็นหัวข้อย่อย
4. กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการ โดยจะต้องสอดคล้องกับหน่วยและ
5. กำหนดวัตถุประสงค์ โดยให้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง
6. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
7. กำหนดแบบประเมินผล โดยต้องออกแบบการประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่า หลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่
8. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุ อุปกรณ์และวิธีการที่ครูใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น
9. หาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการประกันว่า ชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้

ในชุดการเรียนรู้แต่ละชุดที่บรรจุในซองหรือกล่องประกอบด้วยบัตรต่างๆดังนี้

1. บัตรคำสั่ง บัตรนี้จะทำหน้าที่แทนผู้สอนในการสั่งงานให้ผู้เรียนปฏิบัติในศูนย์
2. บัตรสรุปเนื้อหา หมายถึง ส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระที่สำคัญ ๆ ช่วยทบทวนเรื่องที่เรียนและช่วยปูพื้นฐานให้สามารถประกอบกิจกรรมได้ ในกรณีที่ผู้เรียนยังไม่ได้เรียนก่อนหน้านี
3. บัตรเนื้อหา เป็นส่วนที่จะให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ตามหัวข้อเรื่อง
4. บัตรกิจกรรม เป็นคำแนะนำกติกาและคำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม นอกเหนือจากอ่านบัตร
5. บัตรคำถาม ในกรณีที่ต้องการจะถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนได้อ่านจากบัตรเนื้อหา มาแล้ว อาจจะเป็นแบบปรนัยหรืออัตนัยก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสม

- ผลลัพธ์ ได้กำหนดชุดการเรียนรู้จำนวน 8 ชุด เวลา 20 ชั่วโมง รายละเอียด ดังนี้

- 1) ชุดทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม 2 ชั่วโมง
- 2) ชุดลายเส้นและความรู้สึก 2 ชั่วโมง
- 3) ชุดลายเส้นอิสระ 4 ชั่วโมง
- 4) ชุดเอกภาพ/ความกลมกลืน/ความสมดุล 4 ชั่วโมง
- 5) ชุดทัศนียภาพ(ไกล- ใกล้) 2 ชั่วโมง
- 6) ชุดทัศนียภาพและแสงเงา 2 ชั่วโมง
- 7) ชุดทัศนียภาพชุมชน 2 ชั่วโมง
- 8) ชุดทัศนียภาพของอัตลักษณ์เมืองอุบล 2 ชั่วโมง

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนกลุ่มเป้าหมายร้อยละเกิดทักษะปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในระดับดีเยี่ยม
2. นักเรียนมีผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและจังหวัด

3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชา/ชุมชนและจังหวัด

13. งบประมาณ

เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 4,000 บาท

14. การประเมินผล

1. การบรรลุเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
2. ผลงานด้านทัศนศิลป์ของผู้เรียน
3. สังเกต/สอบถามเจตคติและความพึงพอใจของผู้เรียน/ผู้ปกครอง/และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

แผนพัฒนานวัตกรรมสายครูผู้สอน
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

.....

1. ผู้จัดทำ นายสุนทร พรหมลาย
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
2. นวัตกรรม การเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายด้วยบันไดลิง และรั้วกระโดดต่างระดับ
3. ระยะเวลาในการดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 - 31 มีนาคม 2569
4. แนวคิดค่านวัตกรรม การเคลื่อนที่พื้นฐาน และการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายด้วยบันไดลิง และรั้วกระโดดต่าง เป็น นวัตกรรมทางการศึกษา ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อนวัตกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาเคลื่อนที่ และเสริมสร้างสมรรถภาพของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนให้มากที่สุด
จากหลักการของการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมด้านการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายที่มีประสิทธิภาพดังกล่าว จึงนับได้ว่าเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมทางการเรียนรู้ สามารถสร้างเสริมทักษะด้านการปฏิบัติ สาระสุขศึกษา และพลศึกษา ตลอดจนสร้างเจตคติ ที่ดีให้กับนักเรียน ในการออกกำลังกาย หรือเล่นกีฬาด้วยความสนุกสนาน และเกิดความปลอดภัยกับผู้เรียนมากที่สุด
5. ประเภทนวัตกรรม ด้านจัดการเรียนรู้
6. หลักการ/ที่มาความสำคัญ
การเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างร่างกายและด้วยบันไดลิง และรั้วกระโดดต่างระดับ หมายถึง การเคลื่อนที่พื้นฐานทั้งการแบบอยู่กับที่ และการเคลื่อนที่ไปด้านซ้ายด้านขวา และด้านหน้าด้านหลัง มีผลต่อการพัฒนากล้ามเนื้อหลักที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของร่างกายตั้งแต่ร่างกายส่วนบนถึงส่วนล่าง จำนวน 10 ท่า ซึ่งมีวิธีการใช้ในแต่ละท่าจะมีการใช้ เท้า ขา ต้นขา หัวเข่า ลำตัว และทุกส่วนของร่างกาย โดย บันไดลิงและรั้วกระโดดต่างระดับ ทำมาทอพีวีซี และเชือกไนลอน นำมาตัดเป็นท่อนยาว 40 ซม. เจาะรูตรงปลายท่อนทั้ง สองด้าน และร้อยด้วยเชือกไนลอน และรั้วต่างระดับทำจากทอพีวีซี เพื่อใช้ในการฝึกเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างร่างกาย ได้มีการทดลองบันไดลิงและรั้วต่างระดับ เพื่อฝึกเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างร่างกาย กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 63 คน ซึ่งผลทดลองพบว่าพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมในด้านคุณสมบัติของบันไดลิง และรั้วต่างระดับ ความเหมาะสมและความปลอดภัยในการใช้งานอยู่ในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ย 3.6 และด้านโปรแกรมการออก ก าลังกายด้วยบันไดลิงและรั้วต่างระดับ อยู่ในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ย 3 นวัตกรรมนี้ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมที่สามารถใช้ ประโยชน์ได้โดยตรงกับนักเรียน

7. วัตถุประสงค์

การเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างร่างกายด้วยบันไดลิง และรู้วัฏจักรต่างระดับ ช่วยในการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายเพื่อเพิ่มความแข็งแรงของ กล้ามเนื้อ ระบบประสาทกล้ามเนื้อ รวมถึงการเพิ่มความกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหว ของร่างกาย

8. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

9 หลักการแนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีทฤษฎีปัญญาคิดค้นขึ้นโดย Dr. Howard Gardner ในปี ค.ศ. 1983 เพื่อชี้ชัดถึงมโนทัศน์ของความฉลาด และแจกแจงวิธีวัดความฉลาด ซึ่งมีหลากหลาย (ภาษาไทยเรียกทฤษฎีปัญญา) ว่าเป็นวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง ทฤษฎีของเขาริบายได้แย่งว่าความฉลาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งตามที่เคยระบุความหมายไว้แต่เดิมซึ่งเรียก “ไอคิว” (IQ) นั้นไม่เพียงพอที่จะชี้ไปสู่การแสดงความสามารถของมนุษย์ที่มีมากมายหลากหลาย ในความคิดของเขาเด็กที่ฝึกคูณเลข(คณิตศาสตร์) ได้อย่างคล่องแคล่วไม่จำเป็นว่าจะฉลาดกว่าคนที่คิดเลขไม่ค่อยได้ เด็กคนที่สองอาจมีปัญญาชนิดอื่นที่แกร่งกว่าก็ได้ ดังนั้นการเรียนรู้ที่ดีที่สุดอาจเกิดจากวัฏดุติบที่ให้ผ่านวิธีการที่ต่างกัน เขาอาจจะทำได้ดีในเรื่องที่ไม่ใช่คณิตศาสตร์หรืออาจจะกำลังดูผ่าน กระบวนการเรียนรู้การคูณที่ระดับพื้นฐานที่ลึกซึ้งกว่าซึ่งซ่อนศักยภาพ ที่เหนือชั้นกว่าปัญญาทางคณิตศาสตร์ไว้สูงกว่าคนที่แค่จำหลักคิดได้เท่านั้น

ประเภทของทฤษฎีปัญญาตามการจำแนกของ Gardner

1. ด้านภาษา (Linguistic Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับเรื่องคำ ทั้งพูดและเขียน ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้จะแสดงความสามารถในเรื่องคำและภาษา พวกเขาจะเก่งกาจการอ่าน การเขียนการเล่าเรื่อง และจดจำคำพร้อมกับวัน เดือน ปี ได้ดี พวกเขาจะมีความสามารถได้ดีที่สุดผ่านการอ่าน การจดบันทึก ฟังการสอน และผ่านการอภิปรายถกเถียง และมักมีทักษะการอธิบาย การสอน การปราศรัยหรือพูดจูงใจ จะเรียนภาษาต่างประเทศได้อย่างสบายเพราะมีความจำเรื่องคำได้ดี สามารถนึกย้อนหลังได้ และมีความสามารถเข้าใจ และจัดการโครงสร้างประโยคได้

2. ด้านตรรกศาสตร์ / คณิตศาสตร์(Mathematical/ Logical Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับตรรกะ นามธรรม การใช้เหตุผลและตัวเลข คนที่มีปัญญาด้านนี้มักจะเก่งคณิตศาสตร์ หมากกรุก การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขและตรรกะ คำนิยามที่ถูกต้องตั้งอยู่บนการเน้นย้ำบนความสามารถทางคณิตศาสตร์แบบเดิม ความสามารถในการใช้เหตุผล การจดจำรูปแบบนามธรรม การหาความจริงและการคิดอย่างวิทยาศาสตร์ และความสามารถในการคำนวณที่ซับซ้อนสามารถนำมาเทียบเคียงกับมโนทัศน์เรื่องปัญญาแบบเดิมหรือ

3. ด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการตัดสินใจภาพและพื้นที่ ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้จะเป็นคนที่ใช้สายตา และวิเคราะห์วัตถุในมโนภาพได้ดี ผู้ที่มีปัญญาทางพื้นที่มักมีประสิทธิภาพในการแก้ปริศนาได้ดี พวกเขาจะมีความจำทางสายตาที่ดีและโน้มเอียงไปในทางศิลปะ และมักมีสัมผัสเรื่องทิศทางได้รวมถึงอาจมีเรื่องการประสานงานระหว่าง

มือ และตาที่ดีด้วย ซึ่งจะเหมือนกับลักษณะที่เห็นในกลุ่มปัญญาด้านการเคลื่อนไหว ดูเหมือนว่ามีความใกล้เคียงกันอย่างสูงระหว่างปัญญาด้านพื้นที่ และปัญญาด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งเท่ากับว่าปัญญาทั้งสองชนิดนี้ไม่ได้เป็นอิสระต่อกัน เนื่องจากการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวข้องกับการจัดการสัญลักษณ์ จำนวน และปัญญาด้านพื้นที่ก็มีลักษณะเดียวกันด้วย

4. ด้านการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวทางร่างกายและจิตวิทยา ตามทฤษฎีผู้ที่มีปัญญาด้านการเคลื่อนไหวของร่างกายจะเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อ เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ เช่น การยืนขึ้นและเดินไปรอบๆ และมักจะเก่งในกิจกรรมทางร่างกายเช่น กีฬา หรือเต้นรำ พวกเขาอาจจะชอบการละครหรือการแสดง โดยทั่วไปมักถนัดการสร้างหรือทำบางสิ่ง มักจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดโดยใช้ร่างกาย มากกว่าแค่อ่านหรือฟัง ผู้ที่มีความสามารถเช่นนี้มักจะใช้สิ่งที่เรียกว่า ความทรงจำจากกล้ามเนื้อ คือ พวกเขาจะจำสิ่งต่างๆผ่านร่างกายเช่นการจำถ้อยคำหรือรูป

5. ด้านดนตรี (Musical Intelligence)

ขอบเขตของ ปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับจังหวะ ดนตรี และการได้ยิน ผู้ที่มีปัญญาทางดนตรีและจังหวะสูง จะแสดงความสามารถในการสัมผัสทางเสียง จังหวะ ระดับเสียง และดนตรีได้ดีกว่าพวกเขามักมีช่วงเสียงที่ดี หรือแม้แต่ช่วงเสียงที่สมบูรณ์ สามารถร้องเพลง เล่นดนตรี และแต่งเพลงได้ เนื่องจากมีองค์ประกอบทางเสียงมาประกอบกับปัญญาด้านนี้ ผู้ที่มีปัญญานี้มักจะเรียนได้ดีที่สุดผ่านการฟัง นอกจากนี้ยังใช้เพลงหรือจังหวะเพื่อเรียนและจดจำข้อมูลเสมอๆ และอาจทำงานได้ดีที่สุดด้วยการมีดนตรีเป็นพื้นภูมิ

6. ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ในทฤษฎีผู้ที่มีปัญญา ทางการปฏิสัมพันธ์สูงมีแนวโน้มเอาใจใส่ต่อสิ่งภายนอก ลักษณะนิสัยตามการสัมผัสถึงอารมณ์ ความรู้สึก ภาวะจิตใจ แรงจูงใจของผู้อื่น สามารถร่วมไม้ร่วมมือเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของทีมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเอาใจใส่ผู้อื่นได้ง่าย เป็นได้ทั้งผู้นำและผู้ตาม ปกติเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่น ชอบการได้อภิปรายถกเถียง

7. ด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้จะเกี่ยวกับความสามารถในการใคร่ครวญและวิเคราะห์ตนเอง คนที่มีปัญญาประเภทนี้มักเป็นคนเก็บตัวและชอบทำงานคนเดียว เป็นคนระวังตัวสูง สามารถเข้าใจอารมณ์ เป้าหมาย และแรงจูงใจของตนเองได้ มักมีความเกี่ยวข้องกับการแสวงหาทางความคิด เช่น ปรัชญา จะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อรับอนุญาตให้จดจ่อสิ่งที่ตนสนใจ มีระดับการเป็นผู้อุฝอใจในความเป็นเลิศสูงเนื่องมาจากปัญญาของ

8. ด้านธรรมชาติ (Naturist Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการเข้าใจลึกซึ้งเรื่องธรรมชาติ การดูแล และเชื่อมโยงข้อมูลกับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติของผู้นั้น ผู้ที่มีปัญญานี้มักจะกล่าวได้ว่ามีความอ่อนไหวต่อธรรมชาติ และสถานที่ที่ตนอยู่ ความสามารถที่จะดูแลบางสิ่ง และเอาใจใส่ ผักสัตว์ให้แข็งแรง และสัมพันธ์กับสัตว์ได้ดีกว่า ทั้งยังสามารถสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงในอากาศ หรือความแปรปรวนทั่วไปในสิ่งรอบตัวได้ การจดจำและจัดกลุ่มสิ่งของเป็นสิ่งหลักของผู้มีปัญญาเข้าใจธรรมชาติ พวกเขาจะต้องเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับความรู้ที่มีมาก่อนหน้านี้เพื่อจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ที่แท้จริง นักธรรมชาติวิทยา เรียนได้ดีที่สุดเมื่อสิ่งนั้นๆเกี่ยวกับการรวบรวม และการวิเคราะห์

หรือเกี่ยวข้องกับบางสิ่งทีี่สะกดตาอย่างยิงในธรรมชาติ ผู้เรียนแนวธรรมชาติจะสนใจเรียนมากขึ้นเมื่ออยู่นอกสถานที่หรือด้วยการ เคลื่อนไหว

10. การออกแบบขบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ชั้น

1. ชั้นเตรียมหรือชั้นนำ ครูให้นักเรียนเข้าแถวเพื่อตรวจความพร้อม การแต่งกาย จำนวนนักเรียน สุขภาพ ร่างกาย และความปลอดภัยต่าง และอบอุ่นร่างกาย
2. ชั้นอธิบายและสาธิต ครูนำนวัตกรรมมาให้ให้นักเรียนดู พร้อมอธิบายลักษณะคุณสมบัติของนวัตกรรม วิธีใช้ ตลอดจนประโยชน์ของนวัตกรรม ครูสาธิตการใช้นวัตกรรม
3. ชั้นฝึกปฏิบัติ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้บันไดลิง และการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้รั้วกระโดดต่างระดับ ครูแนะนำและปรับปรุงแก้จุดบกพร่องของนักเรียน
4. ชั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาสาธิต การเคลื่อนที่พื้นฐานโดดใช้บันไดลิง และการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้รั้วต่างระดับ และสุดท้ายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันการเคลื่อนที่พื้นฐานโดดใช้บันไดลิง และการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้รั้วต่างระดับ โดยแต่ละให้มีนักเรียนจำนวนเท่ากัน
5. ชั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายลักษณะการเคลื่อนที่ที่ต้องถูก ก่อให้สมรรถภาพทางร่างกายสามารถนำไปเป็นพื้นฐานในการเล่นกีฬาชนิดต่าง ตลอดจนเกิดความปลอดภัย ในชีวิตประจำวัน

11. โครงสร้างและองค์ สื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- สื่ออนวัตกรรมการเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายด้วยบันไดลิง และรั้วกระโดดต่างระดับ

- 1 กำหนดเนื้อหา และประสบการณ์ หรือบูรณาการตามที่เหมาะสม
- 2 กำหนดหน่วยการสอน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการสอน
- 3 กำหนดหัวเรื่อง ผู้สอนจะแบ่งประสบการณ์ออกมาเป็นกี่หัวข้อ
- 4 กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการโดลจะต้องสอดคล้องกับหน่วย
- 5 กำหนดวัตถุประสงค์ โดยให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง
- 6 กำหนดกิจกรรมโดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 7 กำหนดแบบประเมินผล โดยออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 8 เลือกลงและผลิตสื่ออนวัตกรรมการ
- 9 หาประสิทธิภาพของสื่ออนวัตกรรมการเพื่อนำมาพัฒนาต่อไป

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- นักเรียนกลุ่มเป้าหมายร้อยละ 80 เกิดทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนที่โดยใช้บันไดลิง และการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้รั้วต่างระดับ

-นักเรียนกลุ่มเป้าหมายร้อยละ 80 มีทักษะการเคลื่อนที่โดยใช้บันไดลิง และการเคลื่อนพื้นฐานโดยใช้วิธีต่างระดับ เพื่อนำไปสู่การเล่นกีฬาชนิดต่างได้ดี

13. งบประมาณ เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 4,000 บาท

14. การประเมินผล

- การบรรลุเป้าของการพัฒนานวัตกรรม ด้านการสอน
- สังเกต / สอบถาม เจตคติและความพึงพอใจของผู้เรียน

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน)
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. ผู้จัดทำ นางอรอนงค์ พรหมลาย โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนานวัตกรรม “Sun Rise – Clock” โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารด้านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) ปีการศึกษา 2568

3. ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

1. ครูผู้สอนสาระภาษาต่างประเทศ ทำความเข้าใจกับปัญหา ว่านักเรียนมีปัญหาหรือมีความต้องการหรือสนใจอะไร และทำการกำหนดประเด็นในการพัฒนา

2. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน

3. จัดทำต้นแบบ “Sun Rise – Clock”

3. นำสื่อ เข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (CO-Operative Learning) ในการจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและเพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

5. ประเภทของนวัตกรรม

ด้านการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการ เหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ นักวิชาการ และสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้กล่าวถึงความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้ ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจาก เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจ เกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และ เข้าใจความแตกต่างของภาษา และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้

ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษา ชั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ

(ณภัทร วุฒิ วงศา. 2557 : 89-97) การพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ หมายถึงการสื่อสารภาษาอังกฤษนั้น การพูดเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้พูดจะต้องใช้ความสามารถทางด้านภาษาหลายด้านประกอบกัน เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจโดยจะต้องถ่ายทอด ความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นคำพูดเพื่อให้ผู้ฟังสามารถฟังอย่างเข้าใจ มีนักการศึกษาหลายได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการ สื่อสารไว้ดังนี้ อวยชัย ผกามาศ กล่าวว่า เป็นการสื่อสารทางความคิด ประสบการณ์และ ความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ โดยใช้ น้ำเสียงภาษา และกริยาท่าทาง อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตาม จรรยาบรรณและประเพณีนิยมของสังคมให้ผู้ฟังรับรู้และเกิดการตอบสนอง

การจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการปฏิรูปการศึกษาควรเน้นการปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือกระทำ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (child center)

การเรียนแบบร่วมมือ (Co-Operative Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะทางสังคมและการทำงานกลุ่ม รวมทั้งทักษะในการสื่อสาร

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงศึกษาและการพัฒนานวัตกรรม โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ปีการศึกษา 2568 จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ในการอ่านเวลา (Time) โดยใช้ นวัตกรรม “Sun Rise-Clock” โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative) ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ “Sun Rise – Clock” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 27 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ นักวิชาการ และสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้กล่าวถึงความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้ ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจาก เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจ เกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และ เข้าใจความแตกต่างของภาษา และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

สยุมพร ศรีมุงคุณ ได้รวบรวมทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning) ไว้ดังนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Theory of Cooperative or Collaborative Learning) แนวคิดของทฤษฎีนี้ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3 – 6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม โดยผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะแข่งขันกัน ต่างคนต่างเรียนและร่วมมือกันหรือช่วยกันในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันในการเรียนรู้ มีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการสัมพันธ์กัน มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม และมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานร่วมกัน ส่วนการประเมินผลการเรียนรู้ควรมีการประเมินทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ โดยวิธีการที่ หลากหลายและควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน และครูควรจัดให้ผู้เรียนมีเวลาในการวิเคราะห์การทำงานกลุ่มและพฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มมีโอกาสที่จะปรับปรุงส่วนบกพร่องของกลุ่มได้

รังสิมา วงษ์ตระกูล ได้รวบรวมทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning) ไว้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง กระบวนการการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งเป็นลักษณะการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจน มีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ในการเรียนรู้จะต้องเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเข้าไปเรียนรู้ได้รับกระบวนการทางสังคมเพื่อสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
2. ผู้เรียนต้องตัดสินใจในการเรียนรู้ว่าเขาอยากเรียนอะไรให้เขาวางแผนและตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ผู้เรียนจะต้องสร้างความเข้าใจด้วยตนเองจากความรู้ที่มีอยู่เดิมกับความรู้ที่เรียนใหม่
4. ผู้เรียนควรจะใช้วิธีการที่หลากหลายในการเรียนรู้

5. สร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์โครงสร้างของสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. จัดทำกิจกรรมสื่อการสอน(Time) โดยใช้ นวัตกรรม “Sun Rise-Clock” ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. จัดกิจกรรมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการสื่อสารและการบอกเวลา (Time) ในช่วงโมงเรียน โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative) และประเมินผลการเรียนรู้
4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
5. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมประกอบการสอน
6. วัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
7. สรุปผลการดำเนินการ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม
นวัตกรรม “Sun Rise -Clock”

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Time ร้อยละ 80
2. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
4,000 บาท

14. การประเมินผล

1. การสังเกต
2. แบบทดสอบ

แผนนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....นางเอื้องขวัญ...สารักษ์

2. ชื่อนวัตกรรม.....นวัตกรรมการสอนภาษาแบบธรรมชาติโดยใช้คำพื้นฐานระดับอนุบาล...ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)

3. ระยะเวลาดำเนินการ.....วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงเรียนรู้ต่างๆ
- 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

เนื่องด้วยในปัจจุบันการสอนภาษาให้แก่เด็กนักเรียนระดับอนุบาลศึกษามีปัญหาและข้อขัดแย้งต่างๆ หลาก ประการ ทั้งในด้านปรัชญา ทฤษฎีหลักการและแนวปฏิบัติตลอดจนความกดดันที่โรงเรียนอนุบาลได้รับจาก กระแส ความต้องการด้านการเร่งรัด อ่าน – เขียนของผู้ปกครองจนกระทั่งสามารถกล่าวได้ว่า เป็นปัญหาทางการศึกษา ระดับชาติที่มีความวิกฤตควรได้รับการแก้ไขอย่างรีบด่วน ดังนั้น ผู้เขียนจึงใคร่ขอเสนอขอรับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นักวิชาการและนักปฏิบัติที่ทำงานควบคู่กันไปกับกลุ่มชมรมพัฒนาเด็กปฐมวัยโดยปวงชน เพื่อสะท้อน นวัตกรรมสอน ภาษาอีกแนวทางหนึ่ง ที่มีการศึกษาวิจัยและทดลองใช้ในประเทศไทยมาได้ระยะเวลาหนึ่งแล้วว่า สามารถส่งเสริม พัฒนาการด้านภาษาได้อย่างเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบท

ของสังคมวัฒนธรรม ประการสำคัญ เด็กได้เรียนรู้ด้วยความสุข ไม่เบื่อหน่ายเพราะถูกบังคับให้อ่านเขียนและท่องจำตลอดเวลา

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษา ค้นคว้าสนใจที่จะพัฒนาสื่อการสอนที่สอดคล้อง ส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา โดยเฉพาะบัญชีคำพื้นฐานของระดับชั้นอนุบาล สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 เพื่อให้เด็กนักเรียนมีพัฒนาการด้านภาษา อ่านคำ สะกดคำที่เป็นคำพื้นฐานในระดับอนุบาลได้

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อให้เด็ก มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับคำพื้นฐานระดับอนุบาล
- 7.2 เพื่อให้เด็กสามารถอ่านและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้
- 7.3 เพื่อส่งเสริมให้เด็กนำคำพื้นฐานไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 28 คน ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธนิเวศวิทยาราชภัฏ)

9. หลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1.1 ความเป็นมา

ประวัติความเป็นมาของการสอนแบบธรรมชาติมีรากเหง้าจากต่างประเทศ เริ่มต้นศตวรรษที่ 16 เกิดจากความเคลื่อนไหวของกลุ่มครูผู้บริหารนักการศึกษาและนักวิจัย ทำงานร่วมกันเป็นเครือข่ายการเรียนรู้โดย กลุ่มคนเหล่านี้ตระหนักถึงความรู้อย่างต่างๆ ที่อยู่รอบตัวที่ทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษาแบบองค์รวมคือ ทั้งการฟัง พูด อ่านและเขียน ซึ่งในขณะนี้การสอนภาษาแบบธรรมชาติมีใช้ในประเทศต่างๆ เช่น ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ สหรัฐอเมริกาและแคนาดา เป็นต้น

สำหรับประเทศไทย การสอนภาษาแบบธรรมชาติมีความเป็นมาเช่นเดียวกันในต่างประเทศคือ จากความต้องการที่จะแก้ปัญหาของการสอนภาษาแบบปกติหรือแบบเก่าที่เน้นการแจกลูกสะกด- คำ จนกระทั่งทำให้การเรียน ภาษาเป็น สิ่งที่น่าเบื่อหน่าย โดยเฉพาะในระดับอนุบาล เด็กได้รับมีความกดดันเกิดความเครียด นักวิชาการศึกษา ปฐมวัยกลุ่มหนึ่งจึงรวมตัวกันศึกษาทฤษฎีหลักการและผลงานวิจัย ตลอดจนการศึกษาดูงานในต่างประเทศ และ ในปีพ.ศ. 2538 – 2539 มูลนิธิชมรมไทยอิสราเอล ได้วิทยากรจากต่างประเทศมาอบรมเชิงปฏิบัติการเวลาติดต่อกันหลายปี ทำให้มีผู้สนใจนำไปใช้ในวงกว้างกระจายอยู่ตามภูมิภาคต่างๆ ทั่วประเทศ

1.2 ความหมาย ถึงแม้ว่าแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติจะพัฒนามาได้ไม่นาน แต่ในทศวรรษที่ผ่านมาหลายประเทศ ก็ได้ค้นพบว่าแนวการสอนนี้ไปใช้และได้รับการยอมรับแล้วว่าเป็นแนวการสอนที่มีประสิทธิภาพเพราะมีความสอดคล้องกับ ความต้องการในการเรียนรู้และความสนใจของเด็ก (บุษบิตันติวงศ์, 2536) และเป็นการพัฒนาภาษาอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยจะเกิดผลดีในระยะยาว(ฉันทนวิภาคพงษ, ม.ป.ป.) นอกจากนี้การสอนภาษาแบบธรรมชาติยังมี ความสำคัญต่อการพัฒนาการรู้หนังสือขั้นต้น (Early Literacy) ให้แก่เด็กๆ โดยเฉพาะเด็กที่มาจากครอบครัวรายได้น้อยหรือฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ เป็นการป้องกันความล้มเหลวในระบบการศึกษาอีกด้วย (Bredenkamp - Copple (Ed.), 1997)

2. ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง คอนเนท กู๊ดแมน (K. Goodman, 1986) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติมีความเป็นมาจาก ทฤษฎีทางภาษาและทฤษฎีทางการเรียนรู้ร่วมกัน ในขณะที่บุชบง ดินตวงศ์ วิเคราะห์ว่าการสอนภาษาแบบธรรมชาติมีทฤษฎีพื้นฐาน 3 ทฤษฎี ประกอบด้วย (1) ทฤษฎีด้วยระบบของภาษา (2) ด้วยภาษา ความคิด และสัญลักษณ์สื่อสาร และ (3) ทฤษฎีว่าด้วยการอ่านเขียนในระบบภาษา (บุชบา ทฤษฎีว่าต้นตอ วงศ์, 2536) โดยเฉพาะทฤษฎีที่ 2 กู๊ดแมน (Yetta M. Gookman, 1989) กล่าวว่าเด็กต้องการที่จะใช้ภาษาในการแก้ปัญหาที่มีความสำคัญและมีความหมายต่อชีวิตประจำวันของตน สำหรับทฤษฎีทางการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อแนวการสอนนี้ประกอบด้วย เด็กเรียนรู้ภาษาจาก ประสบการณ์และการลงมือกระทำ (Dewey) เด็กเรียนรู้จากกิจกรรม การเคลื่อนไหวของตนเองและการได้สัมผัส จับต้องกับสิ่งต่างๆ แล้วสร้างความรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง (Piaget) เช่นเดียวกับไวทก๊อตสกี (Vygotsky) กล่าวว่า อิทธิพล ของสังคมและบุคคลอื่นๆ มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็กและฮัลลiday (Haliday) กล่าวว่าบริบท (Context) มีส่วน สำคัญในการเรียนรู้ภาษาจึงสรุปได้ว่าการสอนภาษาแบบธรรมชาติเกิดจาก การผสมผสานทฤษฎีหลายๆ ทฤษฎีเข้า ดื้อยกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์โดยตรงและสูงสุดกับผู้เรียน จากทฤษฎีต่างๆ ที่กล่าวมาล้วนมีอิทธิพลต่อหลักการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ดังนั้น นฤมน เนียมหอม (2540) จึงได้สรุปหลักการของการสอนภาษาแบบธรรมชาติซึ่งสะท้อนทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นไว้ดังนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อม การสอนภาษาจะต้องสร้างสภาพแวดล้อมให้เด็ก ได้คุ้นเคยกับการใช้ภาษาอย่างมีความหมายและเป็นองค์รวม ตัวหนังสือที่ปรากฏในห้องเรียน จะต้องมีความหมายในการใช้จริงๆ หนังสือที่ใช้จะต้อง เป็นหนังสือที่ใช้ภาษาที่มีความหมายสมบูรณ์ในตัว ไม่แบ่งเป็นทักยะย่อยๆ และจะต้องให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัด สภาพแวดล้อมด้วย

2. การสื่อสารที่มีความหมาย การสอนภาษาควรให้เด็กมีโอกาสสื่อสารโดยมีพื้นฐานจากประสบการณ์จริงที่มีความหมายต่อเด็ก ครูจะต้องจัดเวลาให้เด็กมีโอกาสที่จะอ่านและเขียนอย่างมีจุดมุ่งหมายจริงๆ โดยที่ไม่ใช่เป็นเพียงกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการฝึกหัด และจะต้องให้เด็กได้ใช้เวลาในการอ่านและเขียนตามโอกาสตลอดทั้งวัน โดยไม่ต้องกำหนดตายตัวว่าช่วงเวลาใดต้องอ่านหรือช่วงเวลาใดต้องเขียน

3. การเป็นแบบอย่าง การสอนภาษาจะต้องให้เด็กเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษาในความมุ่งหมายต่างๆ ครูจะต้องอ่านและเขียน โดยมีจุดมุ่งหมายในการใช้จริงๆ ให้เด็กเห็น เช่น เพื่อการสื่อสารเพื่อความเพลิดเพลิน เพื่อค้นหาวิธีการ ฯลฯ นอกจากนี้ครูยังต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้เด็กเห็นว่า การอ่านเป็นเรื่องสนุก เพื่อสร้างให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการอ่าน

4. การตั้งความคาดหวัง การสอนภาษาจะต้องเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับที่เด็กเรียนรู้ที่จะพูดครูควรจะมีเชื่อมั่นว่าเด็กจะสามารถอ่านและเขียนได้ดีขึ้นและถูกต้องยิ่งขึ้น เด็กมีความสามารถในการอ่านและการเขียนตั้งแต่วัยยังอ่านและเขียนไม่เป็น ดังนั้นจึงควรได้รับโอกาสที่จะอ่านและเขียนตั้งแต่วันแรกที่มาโรงเรียน

5. การคาดคะเน การสอนภาษาควรให้เด็กมีโอกาสที่จะทดลองกับภาษา สร้างสมมติฐานเบื้องต้นของตนเอง และมีโอกาสเดาหรือคาดคะเนคำที่จะอ่าน และมีโอกาสคิดประดิษฐ์สัญลักษณ์และคิดสะกดเพื่อการเขียน ไม่ควรคาดหวังให้เด็กอ่านและเขียนได้เหมือนผู้ใหญ่

6. การใช้ข้อมูลย้อนกลับ การสอนภาษาควรตอบสนองความพยายามในการใช้ภาษาของเด็กในทางบวก ยอมรับการอ่านและการเขียนของเด็กว่า เป็นสิ่งที่มีความหมาย แม้ว่าจะยังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ และพยายาม

ตอบสนองเด็กให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ อาจให้เด็กได้เห็นตัวอย่างที่ถูกต้องอย่างเป็นธรรมชาติเช่น การอ่านหนังสือเล่มที่เด็กชอบอ่านให้เด็กฟังในโอกาสอื่นๆ หรือเขียนใหญ่เมื่อมีการสนทนาในกลุ่มใหญ่ เป็นต้น

7. การยอมรับนับถือ การสอนภาษาจะต้องตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กว่าเด็กจะเรียนรู้ การอ่านและเขียนอย่างแตกต่างกันตามช่วงเวลา และอัตราที่แตกต่างกัน ครูจะต้องศึกษาเด็กเป็นรายบุคคล ศึกษา ความสนใจ ความสามารถ และสอนเด็กตามความสามารถที่แตกต่างกันของเด็ก เด็กจะต้องได้ตัดสินใจเลือก กิจกรรม ที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองในช่วงเวลาเดียวกัน เด็กไม่จำเป็นต้องทำกิจกรรมอย่างเดียวกัน หรือทำกิจกรรม ตามลำดับ ขั้นตอน เพราะการเรียนรู้ภาษาไม่มีลำดับขั้นตอนที่ถูกต้องตายตัว

8. การสร้างความรู้สึกเชื่อมั่น การสอนภาษาต้องส่งเสริมให้เด็กรู้สึกปลอดภัยที่จะคาดคะเนในการอ่าน หรือ เขียน แม้จะไม่เคยอ่านหรือเขียนมาก่อน ครูจะต้องทำให้เด็กไม่กลัวที่จะขอความช่วยเหลือ ด้านการอ่านและ เขียน เมื่อจำเป็น เด็กจะต้องไม่ถูกตราหน้าว่าไม่มีความสามารถในการอ่านและเขียน ดังนั้น การสอนภาษาจึงต้อง เป็นไป อย่างเหมาะสมกับพัฒนาการและความสามารถของเด็กเพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่นว่าตนมีความสามารถที่จะ อ่าน และเขียนได้

3. ตัวอย่างการประยุกต์ทฤษฎีและหลักการการสอนภาษาแบบธรรมชาติในระดับห้องเรียน เปนที่ยอมรับ แล้วว่าครูเป็นบุคคลสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ถึงแม้ว่าการศึกษานี้จะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง แต่อย่างไรก็ตามบทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบของครูกลับยังมีความจำเป็น มากขึ้นโดยเฉพาะบทบาทที่ เปลี่ยนไปจาก “ผู้ถ่ายทอดความรู้” เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” ครูต้องยอมรับความเป็น “ผู้ร่วมทางการเรียนรู้ (Co-Learner)” ไปพร้อมกับเด็ก ดังนั้นครูที่จะประยุกต์ใช้การสอนภาษาแบบธรรมชาติจึงมีบทบาทดังนี้ (นิรมล ช่างวัฒนะชัย, 2541)

1. ครูสร้างความสนใจในคำและสิ่งพิมพ์
2. ครูหวังในเด็กแต่ละคนแตกต่างกัน
3. ใช้ประสบการณ์ตรงในการสนับสนุนการอ่าน การเขียน

4. ครูควรยอมรับกับความไม่ถูกครบถ้วนของเด็ก Blanche Perrotta (1996) เล่าประสบการณ์ของตนเอง ในการนำการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ไปใช้โดยใช้โมเดลของโฮดาเวย์(Holdaway's Natural-Learning Model) ซึ่งประกอบด้วย (1) การสาธิต (Demonstration) ตัวอย่าง : ผู้ใหญ่แสดงให้เด็กดูวิธีการผูกเชือกกรองเทา (2) การมีส่วนร่วม (Participation) ตัวอย่าง : ชวนให้เด็กลองผูกเชือกเอง โดยมีผู้ใหญ่ช่วยบ้างเมื่อจำเป็น (3) การฝึกหัด (Practice) ตัวอย่าง : เด็กฝึกหัดการผูกเชือกด้วยตนเองและ (4) การปฏิบัติได้(Performance) ตัวอย่าง : เมื่อเด็กทำได้สำเร็จก็จะวิ่งมาทำให้ผู้ใหญ่ดูซึ่งเธอกล่าวัยว่าโมเดลนี้ประสบความสำเร็จมากสามารถประยุกต์กับการสอนภาษาและ Bobbi Fisher (1991) กล่าวถึงประสบการณ์ของตนเองในหนังสือ Joyful Learning : A Whole Language Kindergarten ไวว่า เธอเริ่มต้นด้วยการมีความเชื่อในปรัชญาทฤษฎี หลักการของการสอน ภาษาแบบธรรมชาติกล่าวคือ เธอจัดสภาพแวดล้อมในห้องให้เต็มไปด้วยสิ่งพิมพ์ สาธิตการอ่านและการเขียน ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการรู้หนังสือ เธอเห็นคุณค่าของการ คาดคะเน ให้เด็กมีโอกาสใช้และฝึกหัด ภาษาและแลกเปลี่ยนในสิ่งที่เราสามารถทำได้ สำหรับการประยุกต์ใช้ในประเทศไทย

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมที่สร้างขึ้นในครั้งนี้เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้คำพื้นฐานในระดับชั้นอนุบาลเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนชั้นประถมศึกษาต่อไป ได้ดำเนินการตามรายละเอียดเป็นขั้นตอนดังนี้

๑. ศึกษาบัญชีคำพื้นฐานระดับอนุบาล จำนวน 242 คำ
๒. ออกแบบการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ให้เป็นที่สนใจของเด็ก (ทำเป็นกล่องคำ ตามหมวดหมู่ของคำ)
๓. จัดทำสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่อง “นวัตกรรมการสอนภาษาแบบธรรมชาติโดยใช้คำพื้นฐานระดับอนุบาล มีเครื่องมือที่ใช้ในการประกอบการจัดการเรียนการสอน ได้แก่

1. สื่อการสอนบัตรคำบัญชีคำพื้นฐาน
2. แหล่งการเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยี

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ครูผู้สอนมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

12.2 นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 มีความสามารถในการอ่านและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานในระดับอนุบาล

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรม นวัตกรรมการสอนภาษาแบบธรรมชาติ(คำพื้นฐานระดับอนุบาล) ของนักเรียนชั้นอนุบาล .3.โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธพัฒน์ราษฎร์)	-	-	4,000	-
รวม		4,000		

14. การประเมินผล

1. ทดสอบความสามารถในการอ่านและอธิบายความหมายของคำพื้นฐานของเด็ก
2. ทดสอบการเชื่อมโยงคำพื้นฐานกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน)
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. ผู้จัดทำ นายณัทพงศ์ แก้วลี โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

กล่องคำสร้างสนุก (Fun Word Box): ฝึกอ่านประสมคำผ่านกิจกรรมกล่องมหัศจรรย์

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 ถึงวันที่ 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

จากปัญหาที่พบว่านักเรียน ป.1 มีทักษะการอ่านสะกดคำต่ำ และไม่จดจำกับบทเรียนแบบเดิม จึงพัฒนาสื่อที่ “ให้เด็กลงมือปฏิบัติ” ผ่านกล่องสุ่มคำและกิจกรรมการจับคู่เสียง-ภาพ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning

5. ประเภทของนวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ (Instructional Media) และนวัตกรรมกระบวนการเรียนรู้ (Instructional Innovation)

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

นักเรียน ป.1 กำลังเริ่มฝึกอ่าน การเรียนผ่านบทเรียนธรรมดาอาจไม่ดึงดูดหรือเข้าใจได้ง่าย การสร้างกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจและให้เด็กได้จับต้อง ฝึกพูด ฟัง อ่าน เขียน อย่างมีส่วนร่วม จึงเป็นแนวทางที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านได้ดีขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและสะกดคำของนักเรียนชั้น ป.1
2. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกประสมคำอย่างสนุกและเข้าใจง่าย
3. เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมปฏิบัติ

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) จำนวน 25 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของพาฟลอฟ (Pavlov) และสกินเนอร์ (Skinner)
- ทฤษฎี Constructivism (Bruner, Piaget)
- แนวคิด Active Learning
- แนวคิด Brain-Based Learning (BBL)

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. อุ่นเครื่อง (Warm up): เปิดเพลงสะกดคำง่าย ๆ ให้เด็กอ่านตาม
2. นำเสนอ (Presentation): แนะนำกล่องคำสร้างสนุกและวิธีเล่น
3. ลงมือทำ (Practice): เด็กสุ่มคำ อ่านออกเสียง จับคู่ภาพ เขียนคำ
4. ประเมิน (Assessment): ใช้แบบฝึก แข่งขันจับคำ
5. สรุป (Wrap-up): เด็กสะท้อนคำที่ชอบ/ยาก และติดตามคำที่อ่านได้

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

1. กล่องคำสร้างสนุก (กล่องพลาสติก + การ์ดคำ/ภาพ)
2. แถบพยางค์แม่เหล็ก/การ์ดพยัญชนะ สระ ตัวสะกด
3. กระดานฝึกอ่านแบบกลุ่ม
4. แบบฝึกหัดประกอบคำและจับคู่ภาพ
5. เกม “เรียงคำ – เขียนเร็ว”

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) สามารถอ่านประสมคำ 1-2 พยางค์ได้ถูกต้องไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) มีทักษะการเชื่อมโยงคำกับภาพและเสียง
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) มีความกล้าแสดงออกและสนุกกับการเรียน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 4,000 บาท

- วัสดุทำกล่องคำ 500 บาท
- ค่าวัสดุในการจัดทำ ภาพ-คำ-บัตรคำ 1,500 บาท
- อุปกรณ์ประกอบ (แม่เหล็ก, กาว, กระดาษ A4/สี) 500 บาท
- กระดานพก/แถบพยางค์แม่เหล็ก 1,000 บาท
- วัสดุเกมเสริม 500 บาท

14. การประเมินผล

1. ประเมินก่อน-หลังเรียน โดยใช้แบบอ่านคำพื้นฐาน
2. ประเมินระหว่างเรียนจากกิจกรรมในกล่องคำ
3. แบบประเมินพฤติกรรมมีส่วนร่วม
4. แบบสะท้อนผลของนักเรียน

แผนนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางชนมณีภา สุวรรณชัยรบ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมส่งเสริมทักษะทางภาษาโดยใช้คำคล้องจอง สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 – 30 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

1. สายชั้นปฐมวัย ร่วมกันกำหนดประเด็นในการพัฒนา/ปัญหา
2. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน
3. การนำ เข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

5. ประเภทของนวัตกรรม

ประเภทการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรักความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข และเหมาะสมตามวัย มี ทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึก ความเป็นไทย ด้วยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัวชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการ พัฒนาเด็ก เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับ ผู้สอน เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนาและให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัยเพื่อให้เด็กมี

โอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้านอย่างเป็นอรรวมมีคุณภาพ และเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ.2560:2-4)

ภาษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ การอยู่ร่วมกันในสังคม จำเป็นต้องใช้ภาษา ในการสื่อสารความหมายซึ่งกันและกันเพื่อแลกเปลี่ยนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกทัศนคติตลอดจนประสบการณ์ ให้ผู้อื่นเข้าใจซึ่งจะทำให้มนุษย์สามารถดำเนิน ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างราบรื่น ภาษาเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์

ต้องอาศัยทักษะการฟัง การพูดซึ่งเป็นพื้นฐานของการอ่านและการเขียนเพื่อติดต่อทำความเข้าใจกับผู้อื่น เข้าใจตน ได้(จินตนา สุทธจินดา.2522:2) เด็กปฐมวัยเรียนรู้ภาษาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างและสิ่ง ต่างๆ จากการได้เห็น ได้ฟัง การได้สัมผัส การลองผิดลองถูกการเร้า และการให้แรง เสริม เป็นสิ่งช่วยให้เด็กมี พัฒนาการ ทางภาษาจนกระทั่งสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสาร ได้ ดังนั้นการที่เด็กจะสามารถสื่อ ความหมาย ให้ผู้อื่นเข้าใจนั้น ต้องอาศัยภาษา เพื่อติดต่อ ทำความเข้าใจกับผู้อื่นเข้าใจตนได้ ต้นติผลาชีวะ (2547: 143)

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษา ค้นคว้าสนใจที่จะพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำคล้องจองตามหน่วยการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาของเด็กปฐมวัย ซึ่งใช้คำคล้อง จองตามหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด 40 หน่วย การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยและยัง สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านอื่นๆ นอกจากความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และ ความคิดละเอียดลออ เป็นต้น อีกทั้งเด็กยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่ตีกรอบความคิดของเขา ให้อิสระ ในการคิดในการทำอย่างเต็มที่และผลของการนำคำคล้องจองมาจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะพูดสำหรับเด็ก ปฐมวัยนี้จะเป็นแนวทางให้ครูปฐมวัยในการจัดกรรมโดยใช้การเล่าเรื่องตามจินตนาการเข้ามาสอดแทรกในการจัด ประสบการณ์เพื่อพัฒนาด้านต่างๆ ให้กับเด็กปฐมวัยได้อีกด้วย

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมทางภาษาก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมคำคล้องจอง
- 7.2 เพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมาย และด้านการใช้ภาษาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
- 7.3 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางภาษา และความจำ

8. กลุ่มเป้าหมาย

- เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 คน ในกิจกรรมการ เรียนการสอนคำคล้องจองทั้งหมด 40 หน่วย มีพัฒนาการทางภาษา กระตุ้นความอยากรู้ อยากรูเห็นของเด็ก เด็ก ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการฝึกพูด ฝึกฟัง ฝึกการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น

- เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) มีเด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดี สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านอื่นๆ นอกจากความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ และการเล่าเรื่องตามจินตนาการได้

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมการส่งเสริมทักษะทางภาษาโดยใช้คำคล้องจอง สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 มีแนวคิดหรือทฤษฎีสนับสนุน คือ ทฤษฎี Active Learning มีดังนี้

ทฤษฎี Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้ เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้น หรือ อำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พฤษพิบูล, 2558)

ในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้เด็กปฐมวัยนั้น จะใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตามจุดมุ่งหมาย ตามหลักการการเรียนรู้จากรูปร่างไปสู่นามธรรม ซึ่งกิจกรรมต่างๆ จะจัดให้เด็กโดยผ่านการเล่น การสนทนาพูดคุย และการเล่นเกมต่างๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมที่ใช้ในการ ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา ก็คือ วิธีการสอนหรือการจัดกิจกรรมของครูที่จัดขึ้นเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และ เข้าใจในสิ่งต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายในการสอน และภาษาพูดเป็นทักษะพื้นฐานของการสื่อความหมายทุก ประเภทในแง่ของศิลปะ คำพูดและภาษาจะเกิดขึ้นในใจของเด็กนั้นภาษาพูดของเด็กจะเกิดอย่างไม่เป็นทางการ

พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยจะได้รับการพัฒนาให้เป็นไปตามลำดับ ถ้าเด็กได้รับการเสริมสร้างประสบการณ์ทางภาษาอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน โดยอาศัยองค์ประกอบของปัจจัยหลายอย่างที่จะ ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ดังที่นักการศึกษาของไทยและต่างประเทศได้กล่าวถึงดังนี้

สุธิภา อวพิทักษ์ (2542 : 14) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยว่า เป็นวัย ที่มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการเปลี่ยนแปลงเร็ว พัฒนาการทางภาษาเริ่มจากอายุ 2-5 ปีขึ้นไปโดยอาศัยการประสานงานกับประสาทรับรู้สัมผัสต่าง ๆ คือ การเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รู้อรส และสัมผัสทำให้เกิดการเรียนรู้ และพูดจากคำง่าย ๆ เช่น แม่ เป็นคำยากขึ้น เช่น แม่น้ำ แม่น้ำ

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 111-113) กล่าวถึงช่วงระยะของการพัฒนาภาษาว่า การพูดคุยและการสนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดี เด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่ สังเกตจากที่เด็กดูทีวีมากจะพูดเก่ง เป็นเรื่องเป็นราว เพราะเด็กได้รับค าสทนาและภาษาจากโทรทัศน์การปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติ เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามาก คำถามของเด็กที่ถามว่า “ทำไม” คือการค้นหาคำศัพท์ ค้นหาภาษา ฝึก ความจำ และเหตุผล ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถในการเรียนรู้ภาษา การส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาที่ ถูกต้องจึงช่วยให้เด็กสามารถแสดงความคิด ความเข้าใจของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

สุภาวดี ศรีวรรณะ (2542 : 46) ได้ศึกษาพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ว่าประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ คือ ขั้นแรกเริ่ม เด็กอายุหนึ่งเดือนถึงสิบเดือนจะมีความสามารถจำแนกเสียงต่าง ๆ ได้ แต่ยังไม่มีความสามารถควบคุมการออกเสียง เด็กจะทำเสียงอ้อแอ้หรือเสียงที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ เด็กจะพัฒนาการออก เสียงขึ้นเรื่อย ๆ จนใกล้เคียงกับเสียงในภาษาจริง ๆ มากขึ้นตามลำดับ พ่อแม่ที่ตั้งใจฟังและพูดตอบจะทำให้ เด็กเพิ่มความสามารถในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่าการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ควรให้โอกาสในการฝึกฝน ประสาทสัมผัส การยอมรับฟังเด็ก การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ การมีผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดีการตั้งใจฟังเด็ก การไม่มีอคติต่อการใช้ภาษาของเด็ก และการที่เด็กมีโอกาสได้พูดคุยอย่างสนุกสนาน ครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องอาจ จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ฝึกทักษะด้านการฟัง การพูดการอ่านและการเขียนในบรรยากาศที่เป็นอิสระ ใช้สื่อ ประกอบการฝึกฝน ตลอดจนให้กำลังใจและความมั่นใจเพื่อเป็นแรงเสริมให้เด็กเกิดการพัฒนาภาษาได้ดี

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กก็คือการส่งเสริมและกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก โดยเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้มีส่วนร่วมในการฝึกพูด ฟัง ฟังการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น และฝึกทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งปัจจัยต่างๆเหล่านี้ควรส่งเสริมและฝึกฝนให้เด็กอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เด็ก ได้พัฒนาภาษาอย่างเหมาะสมและเต็มศักยภาพของเด็กและการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาสำหรับเด็กนั้น ครูผู้สอนควรได้จัดประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกฝน ได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษา อย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับวัย

การสอนคำคล้องจองสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นถือว่ามีสำคัญและมีความจำเป็นมากโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ(ม.ป.ป.: 33) กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของคำคล้องจองว่า ทำให้เด็กสนุกสนาน ช่วยให้การใช้ภาษาดีขึ้น เตรียมความพร้อมสู่การอ่าน และฝึกคิดฝึกจำ การท่องคำคล้องจองนั้นมีจุดประสงค์พัฒนา ชัชพงศ์ (2535 : 8) กล่าวว่า การท่องคำคล้องจองนั้นมีจุดประสงค์ดังนี้

1. เพื่อเตรียมเด็กให้สงบ (การเก็บเด็ก) เป็นเทคนิคที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ต่อการจัดกิจกรรม สำหรับเด็กปฐมวัย ดังนั้นถ้านำคำคล้องจองมาให้เด็กท่องในช่วงกิจกรรม การทักทาย การนำเข้าสู่ บทเรียนระหว่างดำเนินกิจกรรม และการสรุปบทเรียน หรือก่อนกลับบ้านนั้นมีความสำคัญมากทีเดียว ตามที่ พัชร เจตน์เจริญรักษ์ (2537 : 39) กล่าวว่า ครูสามารถใช้เทคนิคการเตรียมเด็กให้สงบในช่วงในของกิจกรรมที่ ได้ที่เห็นว่าเด็กไม่สนใจ ทำกิจกรรม เช่น ช่วงเริ่มต้น กิจกรรมหลัก หรือช่วงต่อระหว่างกิจกรรม การใช้เทคนิค การเตรียมเด็กให้สงบ จึงเป็นเทคนิคที่ควรใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การเชิดหุ่น การให้ท่าทาง การร้อง เพลง การท่องคำคล้องจอง การ เล่านิทาน ฯลฯ ทั้งนี้ต้องคำนึงความสอดคล้องกับความต้องการ ความสามารถ ตามวัยและความพอใจของเด็กเป็นหลักเสมอ

2. เพื่อพัฒนาภาษาเพราะภาษาถือเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งสำหรับพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ของเด็กเริ่มตั้งแต่การฟังไปสู่การรับรู้ เกิดเป็นความจำความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกต่าง ๆ จะถ่ายทอดออกมาโดยผ่านภาษา การพูด (ศิริมาศ แก้วเจริญวงศ์, 2541 : 18) ถือเป็น การแสดงออกทางพัฒนาการทางด้านหนึ่ง แล้วพัฒนาไปสู่การเขียน และการอ่านต่อไป ซึ่งทั้งหมดนี้คือการพัฒนาทักษะทางภาษา ซึ่งสอดคล้องกับบันลือ พฤกษ์วัน (2536 : 22) ที่กล่าวว่าพัฒนาการทางภาษา หมายถึง ทักษะทางภาษาที่รวมเอาความเข้าใจ ความสามารถที่จะหา คำศัพท์ การออกเสียง สามารถที่จะผูกประโยคได้ ใช้ภาษาในการสื่อความหมายได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การให้ เด็กท่องคำคล้องจองแล้วเด็กมีพัฒนาการทาง ภาษา เนื่องจากเด็กได้ฝึกการออกเสียง การเลียนเสียงซ้ำๆบ่อยๆ เด็กจะเกิดความจำและเข้าใจความหมายคำศัพท์ และเนื้อหาในคำคล้องจองที่ท่องได้

3. เพื่อฝึกความจำการท่องคำคล้องจองนั้น เด็กได้ฝึกความจำตามที่กิลฟอร์ด (Guilford) ได้กล่าวถึงความหมายของการจำ (Memory) เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการสะสมเรื่องราว หรือข่าวสาร

และสามารถระลึกได้เมื่อเวลาผ่านไป (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2540 : 106) ซึ่ง สอดคล้องกับพรทิวทย์ ศิริสมบุญเวช (2543 : 131) ที่กล่าวว่า การท่องจำ คือ กฎของการฝึกฝน และการ กระทำซ้ำ (Law of practice) ที่ตรงกับทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไคค์ ในกฎของการเรียนรู้ที่เป็นกฎ แห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำๆบ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิด ความสมบูรณ์ถูกต้อง (อารี พันธุ์มณี, ม.ป.ป. : 124) เช่นเดียวกันหากเด็กได้ท่องคำคล้องจองอย่างสม่ำเสมอ ย่อมจะเกิดความจำและเป็น ความเข้าใจในที่สุด

4. เพื่อทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การท่องคำคล้องจองทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มี อารมณ์และจิตใจที่ดี ดังที่ณรงค์ ทองปาน (2526 : 51) กล่าวว่า ร้อยกรองสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นข้อความคล้องจองแบบคำกลอน แต่มีขนาดสั้น ให้เด็กร้องเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินนั่นเอง ถ้ามีการท่องคำคล้องจองประกอบท่าทางและจังหวะ หรือท่องคำคล้องจองประกอบการเล่นนิ้วมือก็จะยิ่งเพิ่ม ความสนุกสนานให้กับเด็กมากขึ้น เด็กจะลืมเรื่องอื่นๆ ไปชั่วขณะ เนื่องจากมีความเพลิดเพลินกับการได้ท่องคำคล้องจอง ทั้งนี้เด็กบางคนอาจมีจินตนาการคล้อยตามไปกับเนื้อหาในคำคล้องจองนั้นด้วย

5. เพื่อฝึกระเบียบวินัยและพร้อมที่จะทำกิจกรรมต่อไป การท่องคำคล้องจองเพื่อให้เด็กมี ระเบียบวินัย กล่าวคือ ในขณะที่เด็กกำลังเล่นส่งเสียงดัง เมื่อได้ยินคำคล้องจองเด็กจะค่อยๆ สงบลงและ กลับมานั่งที่อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย ถ้าครูฝึกอย่างสม่ำเสมอเด็กจะปฏิบัติจนติดเป็นนิสัยซึ่งคำว่า “วินัย (Discipline) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 1077) หมายถึง ระเบียบแบบแผนและข้อบังคับ ข้อปฏิบัติ และกฎโณฎ สาร (2525 : 402) ได้กล่าวถึง วินัย หมายถึง ระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ ที่สถานศึกษา กำหนดขึ้นเพื่อให้ นักเรียนนักศึกษาได้ปฏิบัติตามนั่นเอง

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

แผนการจัดกิจกรรมคำคล้องจอง ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ และแนวการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยของกรมวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ

2. ศึกษาแนวการจัดกิจกรรมคำคล้องจอง จากแนวการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอน ระดับก่อนประถมศึกษา ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2540 : 36 37) ลำดับชั้นการสอนคำคล้องจองของ ไพเราะ พุ่มม้น (2544 : 47) การสอนบทร้อยกรองแก่เด็กวัยก่อนเรียนของ จิระประภา บุญชนิดย์ และ คณะ (2544 80-82) และศึกษาการเล่นประกอบคำคล้องจองของ ละอ อชุตติกร (2547 47-48)

3. ศึกษา คำศัพท์พื้นฐานที่เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปี 2

4. นำแผนการจัดกิจกรรมคำคล้องจองไปใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- คำคล้องจองตามหน่วยการเรียนรู้

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ครูมีนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีใช้ในโรงเรียน
- 2) นักเรียนมีพัฒนาการด้านภาษา พฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจ ความหมาย ความจำตามเป้าของสถานศึกษากำหนด
- 3) ครู ผู้ปกครอง นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมที่จัดขึ้น
- 4) โรงเรียนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้
- 5) บ้าน วัด โรงเรียน มีความเข้มแข็ง ในการร่วมพัฒนาและส่งเสริมผู้เรียน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- 4,900 บาท

14. การประเมินผล

ประเมินด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมได้นำผลการประเมินมาพิจารณาและวิเคราะห์โดยมีการนำกลับไป ปรับปรุงในการออกแบบนวัตกรรมอีกครั้ง พบว่า ควรเพิ่มเทคโนโลยีเข้ามาร่วมด้วยเพื่อสร้างความตื่นเต้น และน่าสนใจให้กับเด็กเพื่อให้เด็กมีความกระตือรือร้น ในกิจกรรมเพิ่มขึ้นเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมนำไปสู่ความสำเร็จในการส่งเสริมศักยภาพตาม พัฒนาการ เด็กปฐมวัย

แผนนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวมลฤดี ศรีสานต์
2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม Games โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
3. ระยะเวลาดำเนินการ วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงเรียนรู้ต่างๆ
- 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) และหลักสูตรสถานศึกษา ได้วางเป้าหมายเพื่อผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้เต็มศักยภาพ และมี การปรับประยุกต์ให้สอดคล้อง กับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น ตามภาระงานสอนที่ได้รับมอบหมาย ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้าพเจ้าได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active learning โดยใช้เกม (Games) ที่เน้นวิธีการ

ปฏิบัติและมีความหลากหลาย การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ มี การอำนวยการความสะดวกและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีการปรับประยุกต์ให้สอดคล้อง กับความแตกต่างของผู้เรียน

เรขาคณิต เป็นศาสตร์ที่เรียนรู้โดยผ่านการมองเห็นเป็นสิ่งท้าทายความคิดที่ช่วยเพาะบ่ม ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ส่งเสริมสร้างสรรค์ ปลุกฝังความสามารถด้านมิติสัมพันธ์และ พัฒนา ความคิดทางคณิตศาสตร์ โดยทั่วไปแล้วพัฒนาการในการยอมรับสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์เริ่มจากการใช้การหยั่งรู้แล้วไปสิ้นสุดที่การอ้างเหตุผล การพิสูจน์จึงมีบทบาทอันสำคัญยิ่งต่อการใช้เหตุผลแทนการเดา ลอง ผิดลองถูกหรือตัดสินจากอคติของตน เรขาคณิตจัดว่าเป็นตัวช่วย วางรากฐานในการพิสูจน์อย่างมี ความหมาย เป็นการปูพื้นฐานในการเรียนคณิตศาสตร์ ในอนาคต ซึ่งความเข้าใจในคุณสมบัติเหล่านี้จะเป็น พื้นฐานที่ต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ด้านวิศวกรรม การคำนวณ ออกแบบ ศิลปะ Coding ฯลฯ อย่างสมดุล และลงตัว

การสอนแบบ Active Learning 1. ชั้นกระตุ้นความสนใจ โดยส่วนใหญ่มักจะใช้กระบวนการตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปคิดต่อและเกิดขึ้นตอนต่อไป 2. ชั้นสำรวจและค้นหา ในชั้นตอนนี้มักจะทำให้ เกิดการคิด วิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้ว่าควรเชื่อถือแหล่งข้อมูลจากไหน อีกทั้งผู้เรียนยังได้เกิดองค์ความรู้ ใหม่ ๆ จากการหา ข้อมูลอีกด้วย 3. ชั้นอภิปรายและลงข้อสรุป ในชั้นตอนนี้มักจะทำให้เกิดการพูดคุยกันซึ่งเป็นรูปแบบ การเรียนรู้ที่ กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน ทำให้เกิดการแสดงความคิดเห็นและ ช่วยกันสรุปผลข้อมูลซึ่งเป็นการ เรียน แบบร่วมมือในชั้นเรียน 4. ชั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ เป็น การนำความรู้ที่ได้ค้นคว้าและสรุปผลมาใหม่นี้ไป เชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม ส่งผลให้สามารถเชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ และทำให้เกิดองค์ ความรู้ที่กว้างขวางขึ้น 5. ชั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นการประเมินการเรียนรู้ว่าผู้เรียนมีความรู้ มากน้อยเพียงใด ในชั้นนี้จะสามารถนำ ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ ซึ่งนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดที่ก่อให้เกิดเป็นประเด็นคำถาม หรือปัญหา ที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไป ทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไป เรื่อย ๆ

การเรียนรู้เชิงรุก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) เป็น เทคนิคการสอนที่ดีที่จะทำให้ผู้สอนนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสอน สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในชั้นนำเข้าสู่ บทเรียน หรืออาจนำไปแทรกในระหว่างการจัดการเรียนการสอนบางขั้นตอนได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้แบบ life-long learning หรือการเรียนรู้ไปตลอดชีวิต ถือเป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่จะสร้างข้อ ได้เปรียบให้เด็ก ๆ เป็นอย่างมาก เมื่อต้องเข้าสู่โลกของการทำงาน อีกทั้งนักเรียนมีโอกาสฝึกฝน วิธีการ ทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เป็นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ไม่เบื่อเนื้อหา ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมี ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และส่งเสริมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูป หลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) ให้สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) ให้สูงขึ้น

7.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)

7.3 เพื่อเผยแพร่ความรู้ที่ได้ให้แก่คณะครู บุคลากร ในโรงเรียนและบุคคลอื่นๆ ที่สนใจ

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 17 คน ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านหนองไทร (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

9. หลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. ความสำคัญของคณิตศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ (2551:47) ได้มีการกล่าวถึงความสำคัญ ของคณิตศาสตร์ไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิด สร้างสรรค์ คิด อย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วน รอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์วางแผน ตัดสินใจแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่าง ถูกต้อง เหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่นๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2547 : 1-5) กล่าวว่า สาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ เป็นเนื้อหา และกระบวนการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ที่พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ตามที่กำหนดไว้ใน ความมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 คือ มีทักษะและ กระบวนการ โดยเฉพาะทาง คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญญา และทักษะในการ ดำเนินชีวิต

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์

2.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้าน ต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทาง ในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพ ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช (2540:24) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตัวชี้ความสำเร็จ ในการจัดการศึกษาตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

สมพร เชื้อพันธ์ (2547:53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการ เรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบ ด้วยวิธีการ ต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข (2548:125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความรู้ ความสามารถของนักเรียนที่เกิดจากการ เรียนรู้ผ่าน กระบวนการเรียนการสอน และสามารถใช้อุปกรณ์วัดได้

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ เรียนรู้โดยการใช้เกมประกอบไปด้วยทฤษฎีที่สำคัญ 3 ทฤษฎีได้แก่ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ทฤษฎีการสร้างความรู้ ด้วยตนเอง และทฤษฎีประสบการณ์นิยม ซึ่งได้มีผู้อธิบายไว้ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist, Constructivism)

Underhill, Cobb, wood and Yackel, Balacheff, Confrey (1991 อ้างถึงในไพจิตร สดวกการ, 2539 : 2) กล่าวว่าทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist theory) หรือ คอนสตรัคติวิซึ่ม (constructivism) มีแนวคิดหลักว่า บุคคลเรียนรู้โดยวิธีการที่ต่างกัน โดยอาศัยประสบการณ์เดิม โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ ความสนใจและแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐาน

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2537 : 2) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มีสาระสำคัญ คือจาก รากฐานทางจิตวิทยาซึ่งอ้างอิงมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ที่ว่าด้วย กระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ ที่มีการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมจากกลไกสองอย่างคือ การดูดซึมเข้าสู่โครงสร้าง คือ การใช้ 6 ความสามารถในการตีความปัญหา และการปรับโครงสร้างคือความสามารถในการหาวิธีใหม่มาตีความ หรือแก้ไขปัญหา

ยุรวุฒิ คัลยามงคล (2534) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เกิดขึ้นจากการบูรณาการของ ความรู้จากหลายสาขาวิชาทั้งความรู้จากทฤษฎีจิตวิทยาการศึกษา กลุ่มปัญญานิยม ทฤษฎีทางสังคม วัฒนธรรม ภาษาศาสตร์ และมานุษยวิทยา

2. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)

ลูซิน เพ็ชร์รักษ์ (2548 : 31-34) กล่าวว่าในทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้ จะมีประสิทธิภาพมากที่สุดหากกระบวนการนั้นมีความหมายต่อผู้เรียน ซึ่งจากกระบวนการสร้างทั้งสอง ประการสามารถนำมาสรุปเป็นหลักการได้ 4 ข้อ ประกอบด้วย

1. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
3. ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม
4. ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นทฤษฎีทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้นโดย ศาสตราจารย์ซีมัวร์ พาเพิร์ต (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2554: 90) ซึ่งได้กล่าวว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนนำเอาประสบการณ์ใหม่หรือความรู้ใหม่ มาผนวกรวมกับ ประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิม จนได้เป็นองค์ความรู้ใหม่ โดย ศาสตราจารย์ซีมัวร์ พาเพิร์ต (Seymour Papert) ได้ให้ความเห็นว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง มีพื้นฐานอยู่บนกระบวนการสร้างสอง ประการด้วยกัน คือ การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดจากการสร้างความรู้ใหม่จากการแปลความหมายของ ประสบการณ์ที่ได้รับ

3. ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Empiricism)

สมประสงค์ น่วมบุญลือ (2548 : 20) กล่าวว่าทฤษฎีประสบการณ์นิยม คือ การใช้เครื่องมือ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรง และได้รับความรู้ผ่านประสบการณ์ ที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้ภายในตัวของผู้เรียน

พิพัฒน์ สุยะ (2554) ได้กล่าวในสารานุกรมปรัชญาออนไลน์ฉบับสังเขปว่า “คำว่า “empiricism” มาจากรากศัพท์ภาษากรีกคำว่า “empeiria” ซึ่งแปลเป็นภาษาละตินได้ว่า “experientia” และได้กลาย มาเป็นภาษาอังกฤษคำว่า “experience” ซึ่งหมายความว่า “ประสบการณ์” ความเข้าใจที่กว้างที่สุดสำหรับประสบการณ์นิยมก็คือ ความคิดที่ว่าความรู้ทั้งหมดในที่สุดแล้วมีพื้นฐานมาจากประสบการณ์ผ่าน ประสาทสัมผัส

หรือผัสสะทั้งห้า อันหมายถึง ตา หู จมูก ลิ้น กาย โดยความรู้แบบอาศัยประสบการณ์ (a posteriori knowledge) จะแสดงออกมาในรูป ประโยคแบบสังเคราะห์ (synthetic statement)”

หรือสรุปได้โดยง่ายคือ ความรู้ทั้งหมดมาจากประสบการณ์ ประสบการณ์มีมากกว่าการเป็นเพียงกิจกรรม ประสบการณ์เกี่ยวข้องกับความประสงค์ของการปฏิบัติและการดำเนินการโดยตลอด ในขณะที่กำลังเกิด ประสบการณ์ผู้เรียนจะต้องมีความสุขจากกิจกรรมที่ตามมา

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่งเกิดจากการบูรณาการ ความรู้หลายสาขาวิชา ทำให้เกิดการไตร่ตรองและความขัดแย้งทางปัญญา ซึ่งนำไปสู่การสร้างความสามารถในการตีความ และปรับโครงสร้างเพื่อใช้แก้ปัญหา ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เกิดจากการที่ผู้เรียนนำ ประสบการณ์ใหม่มารวมเข้ากับประสบการณ์เดิม โดยอาศัยการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม และ ทฤษฎีประสบการณ์นิยม เกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ ทางตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า และนำไปสู่การ สร้างความรู้ภายในตัวของผู้เรียน โดยการวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เกิดจากการบูรณา การและสร้างความขัดแย้งทางปัญญา เพื่อให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนผ่านการใช้เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมที่ทำให้ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ทาง ประสาทสัมผัสทั้งห้าด้วยตนเอง จนทำให้เกิดความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)

ขั้นตอนที่ 1 P (PLAN) ขั้นการวางแผน

1. วิเคราะห์ตัวชี้วัดตามหลักสูตรขั้นพื้นฐานฉบับปรับปรุงปีการศึกษา 2560 ทุกตัวชี้วัด ว่าตัวชี้วัดใดมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์
2. นำตัวชี้วัดที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์ มาออกแบบการจัดการเรียนการสอนใหม่ โดยใช้กิจกรรมการ เรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)
3. จัดทำกำหนดการจัดการเรียนการสอนเป็นรายชั่วโมง มีการระบุกิจกรรม ระยะเวลา ในการจัดการ เรียนการสอน

4. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

5. จัดทำออกแบบสื่อวัตกรรมการเรียนที่มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

6. นำสื่อวัตกรรมการเรียนไปใช้กับผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 D (DO) ขั้นปฏิบัติ

กระบวนการทำงาน / ขั้นตอนตั้งแต่การทำงานจนสำเร็จ

1. จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแผนการจัดการเรียนการสอนโดยจัดการทำงาน ของผู้เรียนเป็นกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการเรียนร่วมกัน
2. ประเมินระหว่างเรียนโดยการถามตอบผู้เรียนเป็นแบบรายบุคคล และแบบกลุ่ม โดยครูผู้สอนให้มาทำ ด้านหน้ากระดาน หรือ ทำลงในใบงาน เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ระหว่างการจัดการเรียนการสอน
3. ครูมีการปรับแผนการสอนให้สอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ เกม (Games)

4. ครูชี้แจงผู้เรียนให้ทราบถึงผลการเรียนการสอนในการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียน ทุกคนเข้าใจในการปฏิบัติตนได้ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 3 C (CHECK) ขั้นสังเกตการณ์

1. สังเกตผู้เรียนจากพฤติกรรม การคิดวิเคราะห์ ที่เน้นกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่าง เป็นระบบ การทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยแบบแบบกลุ่ม การนำเสนองานหน้าชั้นเรียน หรือจากการทำใบงาน/ชิ้นงาน เช่น การถามตอบ ภาระงาน การลงมือปฏิบัติ เป็นต้น

2. ครูสังเกตผู้เรียนที่มีความถนัดเป็นพิเศษในการทำกิจกรรม เพื่อมาฝึกฝนพัฒนาความสามารถในอนาคต

ขั้นตอนที่ 4 A (ACTION) ขั้นสะท้อนการปฏิบัติ

การสะท้อนผลการดำเนินงานเพื่อนำมาปรับปรุง

1. ประเมินผู้เรียนหลังจากการจัดกิจกรรม โดยแบบทดสอบหลังเรียน แบบประเมิน ตัวชี้วัด และแบบประเมินความพึงพอใจ

2. วิเคราะห์สาเหตุตัวชี้วัดที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ ไม่ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 60 และนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน

3. ครูผู้สอนและผู้เรียนทำการวิเคราะห์ P (จุดเด่น) - M (จุดที่ควรพัฒนา) - I (จุดที่น่าสนใจ) ของกิจกรรม

4. กำกับ ติดตาม และประเมินผล

5. สรุปผลและรายงานการดำเนินงาน

6. เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์

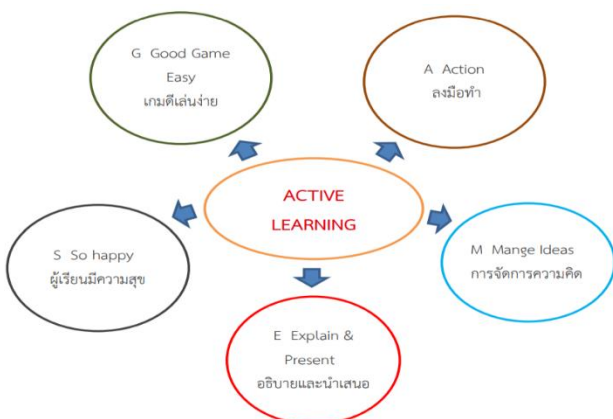
11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่อง “รูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) มีลำดับขั้นตอนการจัดทำดังนี้

การออกแบบนวัตกรรม

ภาพขั้นตอนการออกแบบนวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ดำเนินการออกแบบนวัตกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

รูปแบบการเรียนรู้แบบ ACTIVE LEARNING โดยใช้ GAMES



การสร้างนวัตกรรมในครั้งนี้ได้ตั้งจุดประสงค์สำคัญคือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชา คณิตศาสตร์ ได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ เน้นกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและเพื่อ ศึกษาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ GAMES MODEL จากการศึกษาเอกสาร การค้นคว้าทำให้ได้มาซึ่ง นวัตกรรม โดยมีทฤษฎี กระบวนการแก้ปัญหาของ Polya เป็นแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) และใช้แนวคิดวงจรการควบคุมคุณภาพการทำงาน (PDCA) ซึ่งสอดคล้อง GAMES โมเดล

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) สูงขึ้น

12.2 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)

12.3 เผยแพร่ความรู้ที่ได้ให้แก่คณะครู บุคลากร ในโรงเรียนและบุคคลอื่นๆ ที่สนใจ

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม Games โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	-	-	4,000	-
รวม			4,000	

14. การประเมินผล

การประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรม

14.1 ผลลัพธ์ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (K)

14.2 ผลลัพธ์ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะ (S)

14.3 ผลลัพธ์ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านคุณลักษณะ (A)

แผนนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวจารุเนตร หลอดแก้ว

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model”

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ร่วมกันกำหนดประเด็นในการพัฒนา/ปัญหา
2. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน
3. การนำ เข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

5. ประเภทของนวัตกรรม

ประเภทการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สังคมไทยต้องเผชิญกับปัญหาหลายด้านที่เกิดจากปัญหาด้านจิตใจคนในสังคมที่เสื่อมลงทั้งทางด้านศีลธรรม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจและสังคมก่อให้เกิดปัญหาที่สำคัญโดยเฉพาะปัญหาเรื่องการทุจริตคอร์ปชั่น ที่มีสาเหตุมาจากปัญหาด้านคุณธรรมจริยธรรมที่สั่งสมโดยไม่รู้ตัวตั้งแต่วัยเยาว์ จึงทำให้หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการศึกษาได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นองค์กรคุณธรรม โดยต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้ผู้เรียนเป็น “คนดี” เพราะถ้าผู้เรียนเป็นคนดีตั้งแต่เด็ก เขาก็จะคิดดี ทำดี สร้างประโยชน์ให้สังคมและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขพระราชกระแสรับสั่งของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ที่ว่า “ช่วยกันสร้างคนดีให้บ้านเมือง” และพระราชกระแสรับสั่งของในหลวงรัชกาลที่ 10 เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2559 เพื่อสืบสานพระราชปณิธาน และเพื่อประโยชน์ของประชาชนชาวไทยทั้งปวงจึงทรงรับสั่งให้ดำเนินตามแนวทางของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชกาลที่ 9 โดยต้องการให้ทุกคนทำเพื่อบ้านเมืองและประชาชนโดยมีพระบรมราโชบายด้านการศึกษาของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณบดินทรเทพยวรางกูร ทรงมีกระแสรับสั่งให้จัดการศึกษาโดยต้องมุ่งสร้าง

พื้นฐานให้แก่ผู้เรียนใน 4 เรื่อง คือ 1. ทักษะคิดที่ถูกต้อง 2. พื้นฐานชีวิตที่มั่นคงเข้มแข็ง 3. มีอาชีพ มีงานทำ และ 4. เป็นพลเมืองดี ดังนั้นหน่วยงานทางการศึกษาจึงได้กำหนดนโยบายแผน หลักสูตร ล้วนมุ่งที่จะเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมให้เกิดขึ้นในสังคมไทย

จากความสำคัญของการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมนักเรียนในข้างต้น โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนาราชฎาร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จึงมีแนวคิดในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยนวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model”

การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้เป็นการจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิด วางแผน ปฏิบัติ ประเมินผล ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการเรียนรู้ ได้พิจารณาและค้นหาความรู้ความสามารถของตนเอง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนได้หล่อหลอมความรัก มีความพร้อมที่จะเรียน และมีความสุขในการเรียน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสรรค์คนดีด้วยรูปแบบนวัตกรรม “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” (K)
2. เพื่อพัฒนานักเรียนโดยการใช้ปฏิบัติ คือ กิจกรรมศูนย์เศรษฐกิจพอเพียง สถานการณ์จำลองและกิจกรรมถนนสายวัฒนธรรม นำสู่ทาน ศิล ภาวนาและการสงเคราะห์ (P)
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ 5 ประการ ของโรงเรียนสุจริต อันได้แก่ ทักษะกระบวนการคิด มีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต อยู่อย่างพอเพียง และมีจิตสาธารณะ (A)

8. กลุ่มเป้าหมาย

- เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนาราชฎาร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 26 คน ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสรรค์คนดี ด้วยรูปแบบนวัตกรรม “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” ผ่านกิจกรรมศูนย์เศรษฐกิจพอเพียง สถานการณ์จำลองและกิจกรรมถนนสายวัฒนธรรม นำสู่ทาน ศิล ภาวนาและการสงเคราะห์ มีคุณธรรมทักษะกระบวนการคิด มีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต อยู่อย่างพอเพียง และมีจิตสาธารณะ

- เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนาราชฎาร์) มีคุณธรรม จริยธรรมค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ อันได้แก่ ทักษะกระบวนการคิด มีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต อยู่อย่างพอเพียง และมีจิตสาธารณะ สร้างสรรค์คนดี โดยนวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” นักเรียนเกิด ทักษะคิดที่ดี ทำดี พูดดี เรียนดี และเป็นพลเมืองที่ดี ครูบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม สู่กิจกรรมการเรียน การ สอน ครูสร้างนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และสร้างเครือข่าย การมีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

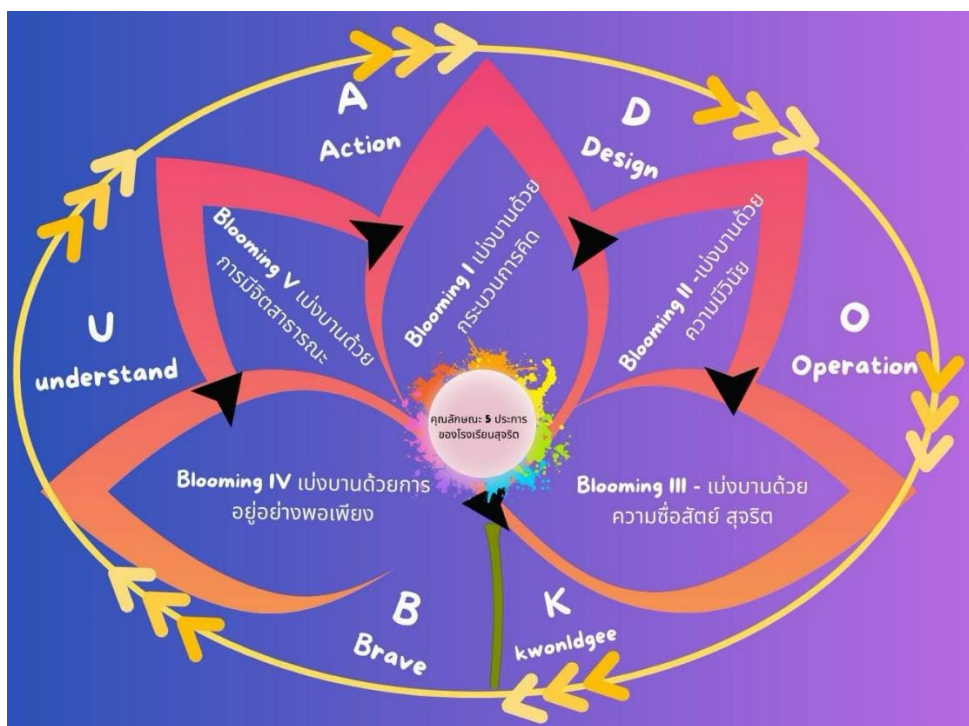
นวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” เป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นใหม่ โดยมีแนวคิดหรือทฤษฎีสันับสนุน คือ ทฤษฎี Active Learning และทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมสำหรับคนไทย มีดังนี้

ทฤษฎี Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้ เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้น หรือ อำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พฤษพิทกุล, 2558)

ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมสำหรับคนไทย ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม อยู่ในรูปของต้นไม้ใหญ่ มี 3 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นดอกและผลของต้นไม้ ส่วนลำต้น และส่วนที่เป็นราก ในส่วนแรก คือ ดอกและผลไม้บนต้น แสดงถึงพฤติกรรมที่น่าปรารถนาในปริมาณมาก และพฤติกรรมที่ไม่น่าปรารถนาในปริมาณน้อย เช่น พฤติกรรมซื่อสัตย์ พฤติกรรมอาสาพัฒนาชนบท พฤติกรรมการทำงานอย่างขยันขันแข็ง ตลอดจนพฤติกรรมสุขภาพและอื่น ๆ ที่รวมเข้าเป็นพฤติกรรมของพลเมืองดี พฤติกรรมของคนดีและคนเก่งนี้ มีสาเหตุอยู่ 2 กลุ่ม สาเหตุกลุ่มแรกอยู่ที่ลำต้นของต้นไม้ นี้ ประกอบด้วยจิตลักษณะ 5 ประการ คือ (1) ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนเอง (2) ความเชื่ออำนาจในตน (3) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (4) เหตุผลเชิงจริยธรรม (5) ทศนคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนั้น หรือสถานการณ์นั้น ส่วนสาเหตุกลุ่มที่สองอยู่ที่รากของต้นไม้ นี้ อันประกอบด้วยลักษณะอีก 3 ประการที่เป็นพื้นฐานทางจิตของบุคคล คือ (1) สติปัญญาหรือความเฉลียวฉลาด (2) สุขภาพจิต และ(3) การมีประสบการณ์ทางสังคม จิตลักษณะหลายด้านที่ลำต้นของต้นไม้ด้วย ฉะนั้น จิตลักษณะสามประการที่รากของต้นไม้จึงเป็นสาเหตุ พฤติกรรมของคนดี และพฤติกรรมของคนเก่งนั่นเอง ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมจึงกำหนดจิตลักษณะ 8 ประการ ที่จำเป็นต่อการเกิดและการคงอยู่ ของพฤติกรรมที่น่าปรารถนาต่าง ๆ ของคนไทย

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรม “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” ดำเนินแผนงานตามวงจรคุณภาพ PDCA อย่าง เป็นระบบ ดังนี้



แผนภาพรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model”

ขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้ได้จริงและเกิดประโยชน์ มีดังนี้

นวัตกรรม “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model”

ขั้นที่ 1 D : Design หมายถึง การออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณลักษณะตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรด้าน ทุจริตและคุณลักษณะ 5 ประการของโรงเรียนสุจริตที่น่าสนใจ

ขั้นที่ 2 O : Operation หมายถึง เริ่มปฏิบัติการเรียนการสอนตามที่ได้ออกแบบไว้ในขั้น D : Design ตาม แผนการจัดการเรียนรู้ให้ครบทุกหน่วยการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ของหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา

ขั้นที่ 3 K : Knowledge หมายถึง สร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active learning เทคนิคการใช้ ผังกราฟิก (Graphic Organizers) เทคนิคการใช้คำถาม เทคนิคการเล่านิทาน การเล่นเกม การใช้ตัวอย่าง กระตุ้น ความคิด การใช้สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นต้น โดยปรับตามบริบทของ โรงเรียนและชุมชน

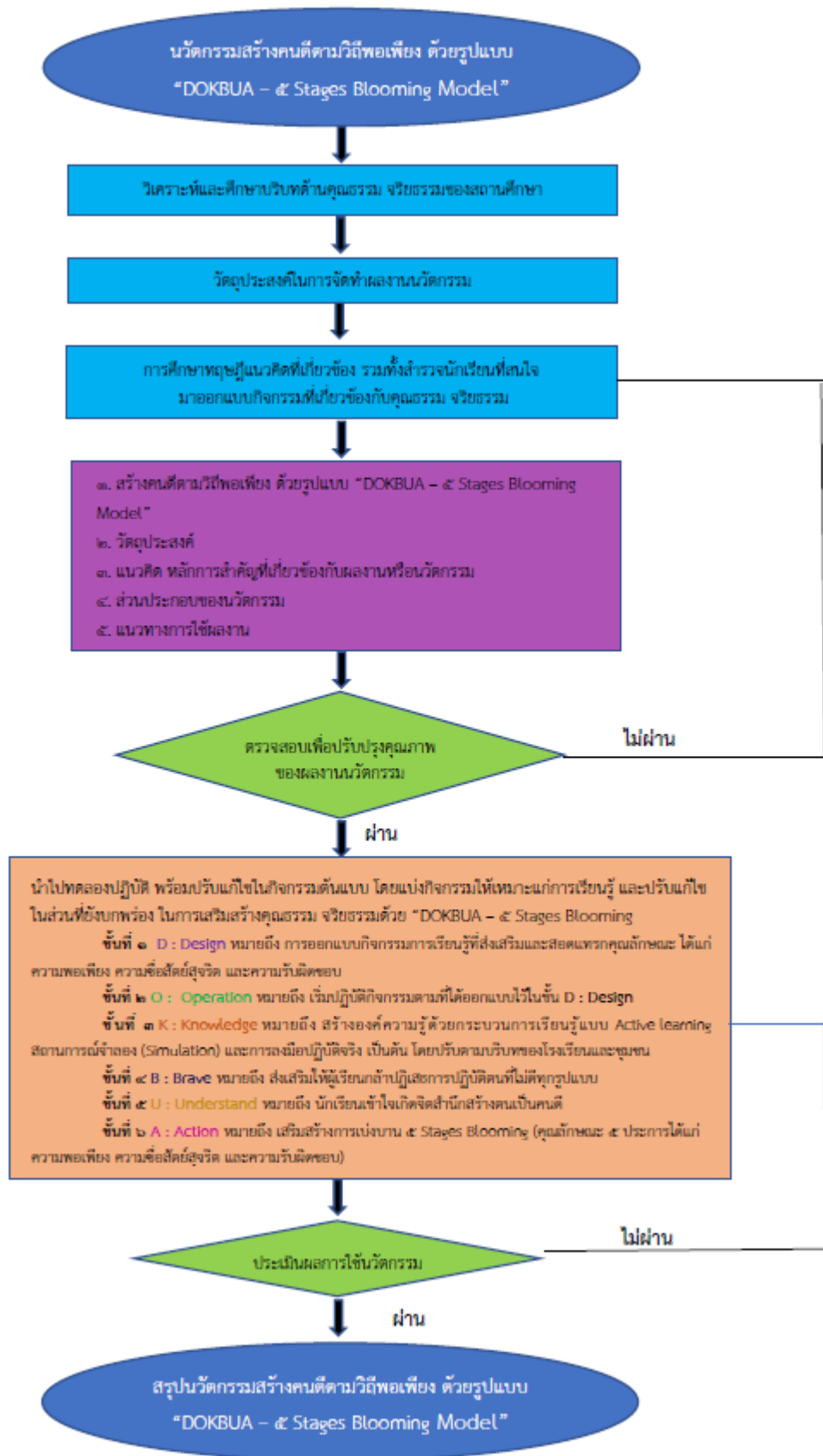
ขั้นที่ 4 B : Brave หมายถึง ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าปฏิบัติและการทุจริตทุกรูปแบบ

ขั้นที่ 5 U : Understand หมายถึง นักเรียนเข้าใจเกิดจิตสำนึกสร้างตนเป็นคนดี

ขั้นที่ 6 A : Action หมายถึง เสริมสร้างการแบ่งปัน 5 Stages Blooming (คุณลักษณะ 5 ประการของโรงเรียน สุจริต)ที่ต้องการให้แบ่งปันเหมือนดอกบัวในตัวของผู้เรียน -เสริมสร้างการทำความดีด้วยกิจกรรมถนนสาย วัฒนธรรม นำสู่ทาน ศิล ภาวนาและการสงเคราะห์ -เสริมสร้างความซื่อสัตย์ สุจริตด้วยสถานการณ์จำลอง - เสริมสร้างการสะท้อนความคิดด้วยเทคนิคการใช้ผังความคิด กิจกรรมบริษัทสร้างการดี - ชุดแบบฝึกทักษะ รายวิชา การป้องกันการทุจริต

5 Stages Blooming คุณลักษณะ 5 ประการของโรงเรียนสุจริตที่ต้องการให้แบ่งปันเหมือนดอกบัวใน ตัวของผู้เรียน

<p>- Blooming I เบ่งบานด้วยทักษะกระบวนการคิด</p>	<p>นักเรียนมีความสามารถในการจำแนก เปรียบเทียบ ให้เหตุผล มีวิจารณ์ญาณแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ได้ ว่าสิ่งใดควรและไม่ควรประพฤติปฏิบัติ</p>
<p>- Blooming II เบ่งบานด้วยความมีวินัย</p>	<p>นักเรียนมีจิตสำนึกในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ปฏิบัติตามข้อตกลง ข้อบังคับ กติกา ระเบียบ กฎหมายของ ครอบครัว โรงเรียน สังคม เป็นพลเมืองดีของชุมชน สังคมและประเทศชาติ</p>
<p>- Blooming III เบ่งบานด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต</p>	<p>นักเรียนแสดงออกถึงความประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเอง ชุมชน และประเทศชาติ</p>
<p>- Blooming IV เบ่งบานด้วยการอยู่อย่างพอเพียง</p>	<p>นักเรียนมีการดำเนินชีวิตโดยยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข</p>
<p>- Blooming V เบ่งบานด้วยการมีจิตสาธารณะ</p>	<p>นักเรียนสามารถช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจไม่หวังผลตอบแทน เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมของโรงเรียน ชุมชน สังคม</p>



การออกแบบผลงานและนวัตกรรมดำเนินแผนงานตามวงจรคุณภาพ PDCA อย่างเป็นระบบ

ขั้น P (Plan) ขั้นวางแผนและการเตรียมการ

โดยขั้นตอนกระบวนการการดำเนินการตาม นวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” ครอบคลุมในการแก้ปัญหาสู่เสียงของนักเรียน ตามระบบดูแลช่วยเหลือ นักเรียน ทั้งด้านการส่งเสริมความรู้คุณธรรม จริยธรรม และการสร้างค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ 5 ประการของโรงเรียนสุจริต อันได้แก่ มีทักษะกระบวนการคิด มีวินัย มีความซื่อสัตย์สุจริต อยู่อย่างพอเพียง และมีจิตสาธารณะ สร้างประโยชน์ต่อกิจกรรมเพื่อสังคม สาธารณประโยชน์

ขั้นวางแผน คือ การวางแผนและการเตรียมกระบวนการต่าง ๆ ของครูผู้สอน เช่น การสำรวจนักเรียนที่สนใจเข้ามาด้วยความเต็มใจ การศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การปฏิบัติกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ กระบวนการจัดการเรียนการสอน สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียนทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน การบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม

การเตรียมการ คือ ครูผู้สอนเตรียมการในด้านของความพร้อมในรูปแบบการจัดการเรียนการสอน รวมทั้ง การบูรณาการในรายวิชาควบคู่กับคุณธรรม จริยธรรมเข้าสู่กิจกรรม การกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการวัดและการประเมินผล ร่วมประชุมวางแผนการดำเนินงานกับคณะผู้บริหาร คณะครูและบุคลากร ทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสรรค์คนดีด้วย นวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” ให้มีคุณให้เกิดเป็นระบบที่ชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรม

- จัดเตรียมทรัพยากรบุคคล กล่าวคือ การจัดสรรนักเรียนที่ความสนใจในการร่วมกิจกรรม ในรายวิชาที่สอน วิชา การป้องกันการทุจริต กิจกรรมชุมนุม พร้อมทั้งรับกับ องค์ความรู้ใหม่ รวมทั้งการจัดทรัพยากรบุคคล ผู้เรียน ครู บุคลากร และผู้บริหารในสถานศึกษาในการเรียนรู้

- จัดเตรียมการบริหารงบประมาณ คือ ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานอื่น ๆ การบริหาร งบประมาณ จากโครงการที่สนับสนุน เพื่อใช้จ่ายและดำเนินการจัดหาวัสดุ อุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนิน กิจกรรม การใช้สถานที่ และการสนับสนุนเรื่องของเครื่องบริโภคในการดำเนินกิจกรรม

- จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ที่จำเป็นต้องใช้ในการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน เช่น ชุดแบบฝึกทักษะ รายวิชา การป้องกันการทุจริต เป็นต้น รวมถึงสื่อการสอนอื่น ๆ

- บริหารจัดการ คือ ครูผู้สอนออกแบบการบริหารจัดการเรื่องต่าง ๆ ระหว่างดำเนินกิจกรรม เช่น บริหาร เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมแต่ละขั้นตอน การบริหารในส่วนของการใช้สถานที่ในการเรียนรู้ทั้งทาง ด้านทฤษฎี และการปฏิบัติร่วมกันของผู้เรียน และผู้สอน การบริหารเวลานักเรียนในชั้นเรียน เป็นต้น

ขั้น D (Do) การดำเนินกิจกรรม ในนวัตกรรม “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model”

ขั้นตอนการสร้างองค์ความรู้สู่การลงมือปฏิบัติ คือ ขั้นตอนการดำเนินงาน การสร้าง องค์ความรู้ตาม กระบวนการต่าง ๆ ในรูปแบบของการทำกิจกรรม ตามแนวคิดการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน รวมไปถึงการพัฒนา จิตใจร่างกายและความสามารถ ใช้กระบวนการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และ การสร้างค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ 5 ประการของโรงเรียนสุจริต อันได้แก่ มีทักษะกระบวนการคิด มีวินัย มีความซื่อสัตย์สุจริต อยู่อย่างพอเพียง และมีจิตสาธารณะ สร้างประโยชน์ ต่อกิจกรรมเพื่อสังคม สาธารณประโยชน์ ร่วมกับการจัด

กิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระ รายวิชา การป้องกันการทุจริต กิจกรรมปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมของโรงเรียน กิจกรรมจิตอาสาทำความดี เป็นต้น ดำเนินการตามขั้นตอนในการวางแผนงานต่าง ๆ อย่างเป็นระบบเป็นขั้นที่นำนวัตกรรม “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เป็นการปลูกฝังคุณลักษณะ 5 ประการของโรงเรียนสุจริต และจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด การจัดให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มร่วมกัน กิจกรรมที่เปิดให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และข้อสงสัยต่าง ๆ ทั้งยังมีเทคนิคการสอน ที่ผู้สอนนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกและไม่เบื่อหน่าย และยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้น และใช้การสอนแบบใช้กรณีตัวอย่าง (Case) รวมทั้งการสถานการณ์จำลอง กิจกรรมที่ปรับตามบริบทของโรงเรียนและชุมชน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หรือแสดงความคิดเห็นร่วมกัน และการเรียนรู้แบบแผนผังความคิด ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิดเพื่อหาความเชื่อมโยงของกรอบความคิดและข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาสรุปวบยอดและนำเสนอผลงาน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เกิดการ ชักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมครูได้มีเครื่องมือวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และทำชุดแบบฝึกทักษะ รายวิชา การป้องกันการทุจริต

ขั้น C (Check) การประเมินผลกิจกรรม

นักเรียนจะให้ความร่วมมือหรือไม่ ขึ้นอยู่กระบวนการจัดกิจกรรม สามารถประเมินได้โดยใช้วิธี ตรวจสอบชุดแบบฝึกทักษะ รายวิชา การป้องกันการทุจริต แบบสังเกตปฏิบัติกิจกรรมที่จัดสร้างไว้ หรือการร่วมการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม และการสร้างค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ 5 ประการของโรงเรียนสุจริต อันได้แก่ มีทักษะกระบวนการคิด มีวินัย มีความซื่อสัตย์สุจริต อยู่อย่างพอเพียง และมีจิตสาธารณะ สร้างประโยชน์ต่อกิจกรรมเพื่อสังคม สาธารณประโยชน์

ขั้น A (Act) การปรับปรุงพัฒนา

การปรับปรุงพัฒนาพฤติกรรมผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสรรค์คนดีด้วย นวัตกรรมสร้างคนดีตามวิถีพอเพียง ด้วยรูปแบบ “DOKBUA – 5 Stages Blooming Model” มีการปรับปรุงของการเข้าถึงบริบทของชุมชนให้มีความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ต่าง ๆ โดยเริ่มต้นจากผู้เรียน นำไปพัฒนาสู่ชุมชน สังคม และนำไปสู่ประเทศ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- ชุดแบบฝึกทักษะ รายวิชา การป้องกันการทุจริต

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ครูมีนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีใช้ในโรงเรียน
- 2) นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรมตามเป้าของสถานศึกษากำหนด
- 3) ครู ผู้ปกครอง นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมที่จัดขึ้น
- 4) โรงเรียนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้
- 5) บ้าน วัด โรงเรียน มีความเข้มแข็ง ในการร่วมพัฒนาและส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- 4,000 บาท

14. การประเมินผล

- ประเมินการเรียนรู้จากคำตอบของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- ประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ชุดแบบฝึกทักษะ รายวิชา การป้องกันการทุจริต

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน)
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

ผู้จัดทำ

นางปานเกษ จันท์เลื่อน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“จัดทำหนังสือเล่มเล็ก” ด้วยกระบวนการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจากนิทานพื้นบ้าน โดยใช้เทคนิค 5W 1H เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ”

ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ศึกษาและพัฒนานาแนวทางนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ โดยยึดตามรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ การสอนแบบ Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมี ปฏิสัมพันธ์กับ กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ

ประเภทของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมด้านการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ เห็นได้จากการสอนอ่านวรรณคดีเรื่องต่างๆ ในหนังสือเรียนภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรมเมื่ออ่านจบผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถตอบคำถามได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหาเรื่องที่เรียน ผู้เรียนบางคนอ่านได้ แต่ไม่รู้เรื่อง เพราะไม่เข้าใจเรื่องราว ไม่สามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้การอ่านขาดประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญเป็นหัวใจพื้นฐานของการอ่าน ที่จะทำให้เกิดสมรรถนะการอ่านขั้นสูง เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น ในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เห็นว่าการแก้ปัญหาดังกล่าวควรเริ่มต้นที่ครูเป็นอันดับแรก ครูควรออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัว ได้รับความสนใจ เข้าใจง่าย มีภาพประกอบ รูปแบบสวยงาม และสามารถฝึกได้ด้วยตนเอง จึงเป็นแนวคิดในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ 5W1H

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ 5W1H ผ่านการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ 5W1H ผ่านการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีความคิดของบลูม (Bloom) ในการใช้คำถาม 5W1H ว่าประกอบด้วยคำถาม 6 ประเภท ดังนี้

1. Who ใคร คือ สิ่งที่เราต้องรู้ว่า ใครรับผิดชอบ ใครเกี่ยวข้อง ใครได้รับผลกระทบในเรื่องนั้นบ้าง
2. What ทำอะไร คือ สิ่งที่เราต้องรู้ว่า เราจะทำอะไร แต่ละคนทำอะไรบ้าง
3. Where ที่ไหน คือ สิ่งที่เราต้องรู้ว่า สถานที่ที่เราจะทำว่าจะทำที่ไหน เหตุการณ์นั้นอยู่ที่ไหน
4. When เมื่อไหร่ คือ สิ่งที่เราต้องรู้ว่า ระยะเวลาที่จะทำจนถึงสิ้นสุด เหตุการณ์หรือสิ่งที่ทำนั้นทำเมื่อ วัน เดือน ปี ไດ
5. Why ทำไม คือ สิ่งที่เราต้องรู้ว่า สิ่งที่เราจะทำนั้น ทำด้วยเหตุผลใด เหตุใดจึงได้ทำสิ่งนั้น หรือเกิดเหตุการณ์นั้น ๆ
6. How อย่างไร คือ สิ่งที่เราต้องรู้ว่า เราจะสามารถทำทุกอย่างให้บรรลุผลได้อย่างไร เหตุการณ์หรือสิ่งที่ทำนั้นทำอย่างไรบ้าง

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนการอ่านจับใจความสำคัญ

1. อ่านผ่านๆ โดยตลอด เพื่อให้รู้ว่าเรื่องนั้นกล่าวถึงอะไรบ้าง จุดใดที่เห็นว่าเป็นจุดสำคัญของเรื่อง
2. อ่านโดยละเอียดอีกครั้ง ทำความเข้าใจให้ชัดเจน และเห็นความสัมพันธ์ความคิดต่างๆ ในเรื่อง โดยอาจมีการขีดเส้นใต้ข้อความที่เห็นว่าสำคัญไว้ด้วยก็ได้
3. อ่านซ้ำเฉพาะตอนที่ไม่มีเข้าใจ และตรวจสอบความเข้าใจในบางแห่งให้แน่นอน
4. ทดสอบความเข้าใจด้วยการตอบคำถามสั้นๆ เกี่ยวกับประเด็นของเรื่องและใจความสำคัญ เช่น ถามว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม เป็นต้น
5. เรียบเรียงใจความสำคัญด้วยภาษาของตนเอง ที่เห็นว่าจะทำความเข้าใจเรื่องได้ชัดเจน ถูกต้องที่สุด

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- 1)ชุดฝึกปฏิบัติทักษะ(ด้านการอ่านจับใจความ) ใช้ในขั้นตอนการเรียนการสอน ประกอบด้วย
1.องค์ความรู้ตามเนื้อหาของแผนการสอน

2. ลำดับขั้นตอนในการฝึกปฏิบัติด้านทักษะ(การอ่านจับใจความสำคัญ)
 3. แหล่งข้อมูลค้นคว้าจากสื่อโซเชียลเพิ่มเติม
- 2)ชุดเกมต่างๆที่สอดคล้องตามสาระและแผนการสอน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนตามกลุ่มเป้าหมายมีผลพัฒนาทักษะการปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก(80%ขึ้นไป) นักเรียนมีเจตคติที่ดีและสามารถนำทักษะการปฏิบัติต่อยอดสู่ความเป็นเลิศได้

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

4,000 บาท

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้น ม.3 ในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก(80%ขึ้นไป)
2. แบบวัดเจตคติของผู้เรียนและผู้ปกครองต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อรายวิชา

แผนนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายสุเทพ บุญประดับ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมเรียนรู้พัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนรู้
นิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนแบบ NONGLAI Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ในสาระที่ 5.1 ป.6/2 เล่านิทานพื้นบ้าน
ท้องถิ่นตนเองและนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น
2. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน
เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน
3. การนำ เข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ การ
จัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่
การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

5. ประเภทของนวัตกรรม

ประเภทการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

สังคมไทยปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามา มีบทบาท
สำคัญในการดำรงชีวิต ทำให้มนุษย์จำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้เป็นบุคคลที่มีศักยภาพด้วยการศึกษา ค้นคว้าหา
ความรู้และปรับตัวเองให้เป็นบุคคลที่มีศักยภาพ ในการศึกษาหาความรู้ที่จะทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมทำได้
หลายวิธี แต่วิธีที่ได้ผลดีที่สุดคือการอ่าน เพราะการอ่านเปรียบเหมือนกุญแจดอกสำคัญที่จะไขไปสู่ขุมคลังแห่ง
วิทยาการทั้งปวง โดยเฉพาะการเรียนด้านภาษา การอ่านมีความสำคัญที่จะช่วยพัฒนาสติปัญญาของผู้อ่านเป็น
เครื่องมือในการแสวงหาความรู้ เสริมความคิด ความฉลาดรอบรู้ มีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มพูนมาก
ขึ้น ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2551) กล่าวถึงการอ่านว่าจะประโยชน์อย่างยิ่ง ถ้าผู้อ่านอ่านอย่างวิเคราะห์ เพราะจะ
ทำให้ผู้อ่านเกิดปัญญา เกิดความคิดสร้างสรรค์ ไม่เฉพาะแต่จะได้รับความรู้ได้รู้จักใช้สำนวนโวหารเท่านั้น ยังได้แก่งคิด

จากหนังสือเหล่านั้น ได้รับรู้ความคิดที่แตกต่างกันได้ ประเมินค่าเรื่องทีอ่านและนำไปประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่าน ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

การบูรณาการทักษะการอ่านร่วมกับวรรณคดีและวรรณกรรมยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรจากหลาย ๆ สาเหตุ เช่น การเรียนการสอนที่เน้นเนื้อหามากกว่าฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด การขาดแคลนสื่อ ที่เหมาะสมและเร้าความสนใจ ให้เกิดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมจึงควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด ที่เกิดขึ้นภายในสมอง และพัฒนา ได้โดยกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนแสดงความคิด โดยการตอบสนองหรือแสดงพฤติกรรมออกมา ซึ่งปัญหาการอ่าน ดังกล่าวสอดคล้องกับรายงานการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทยของกองวิจัยทางการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2551) พบว่า ปัญหาทักษะการอ่าน การสอนวรรณคดีและวรรณกรรมในช่วงชั้น ประถมศึกษาปลายนั้นมีปัญหา นักเรียนส่วนหนึ่งทำไม่ได้ อ่านไม่แตกฉานและขาดความเข้าใจในการอ่าน ทำให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนยังต่ำกว่าเกณฑ์ เช่นเดียวกันกับ

ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-net) รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธนิมิตนราษฎร์) ปีการศึกษา 2567 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าระดับชาติทุกสาระยกเว้นสาระที่ 5.1 วรรณคดีและ วรรณกรรม ซึ่งควรได้รับการพัฒนาต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการเรียนการสอน ซึ่งมีผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรตระหนัก และมีส่วนร่วมในการปรับปรุงแก้ไขปัญหา เพราะการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีความหมาย การเลือกใช้รูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูจะเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนา ผู้เรียนอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งรูปแบบการสอน แบบ 4 MAT เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนที่มีแนวคิดยึดผู้เรียนเป็นสำคัญโดย เรียร์ พานิช (2544) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะของกิจกรรมการสอน แบบ 4 MAT ไว้ว่า มีกิจกรรมหลากหลาย เพื่อตอบสนองความแตกต่างของบุคคล และให้ผู้เรียนได้มีโอกาสค้นพบความสามารถของตนเอง มีแนวคิดที่ยึด ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน 4 แบบ รูปแบบ การสอน แบบ 4 MAT เป็นกิจกรรมการ เรียนการสอนที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้พื้นฐานของผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยใช้ เทคนิคพัฒนาสมองซีกซ้ายและสมองซีกขวา ซึ่งสมองทั้งสองซีก จะมีความถนัดในเรื่องต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน โดย สมองซีกซ้ายจะมีศักยภาพเกี่ยวกับภาษา การฟัง ความจำ การคิดวิเคราะห์เหตุผลการจัดลำดับ การคิดคำนวณ สัญลักษณ์ เหตุผลเชิงตรรกะ และวิทยาศาสตร์ ส่วนสมองซีกขวาจะมีศักยภาพเกี่ยวกับจินตนาการ ความคิด สร้างสรรค์ อารมณ์ ความรู้สึกรับรู้ภาพรวมการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ศิลปะ สุนทรีย์ รูปร่าง รูปทรง รูปแบบ สี ดนตรี มิติสัมพันธ์ และการเคลื่อนไหว รูปแบบการสอน แบบ 4 MAT จึงเป็นรูปแบบการสอนที่ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนากระบวนการต่าง ๆ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนที่ตามที่ตนเองถนัดควบคู่ไป กับการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาการทำงานของสมองอย่างสมดุล ด้วยเหตุผลและสภาพปัญหาต่าง ๆ

ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ครูผู้สอนจึงมีความสนใจในการนำรูปแบบการสอนแบบ 4 MAT ร่วมกับ วรรณกรรมพื้นบ้านประเภทนิทานท้องถิ่น มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นกระบวนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงการเรียน และการทำงานของสมองทั้งสองซีกของผู้เรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตาม ความถนัด ได้พัฒนาทักษะ การคิดวิเคราะห์ควบคู่กับทักษะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเนื้อหา และเห็น คุณค่าของการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้้อย่างมีความหมาย ครูผู้สอนจึงนำรูปแบบการสอน แบบ 4 MAT มาใช้ร่วมกับการเรียนนิทานพื้นบ้านแบบ

NONGLAI MODEL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ได้รูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์วิชาภาษาไทย และสามารถใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียน การสอน วรรณคดีและวรรณกรรมให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อออกแบบพัฒนาและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 4 MAT ร่วมกับการสอนนิทานพื้นบ้านบูรณาการร่วมกับชุมชน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการประเมินทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ก่อน - หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอน แบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนนิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอน แบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนนิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น

8. กลุ่มเป้าหมาย

- เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน ในการจัดการเรียนการสอนแบบพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนแบบ NONGLAIS Model

- เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) พัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนแบบ NONGLAI Model และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมสูงขึ้น

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

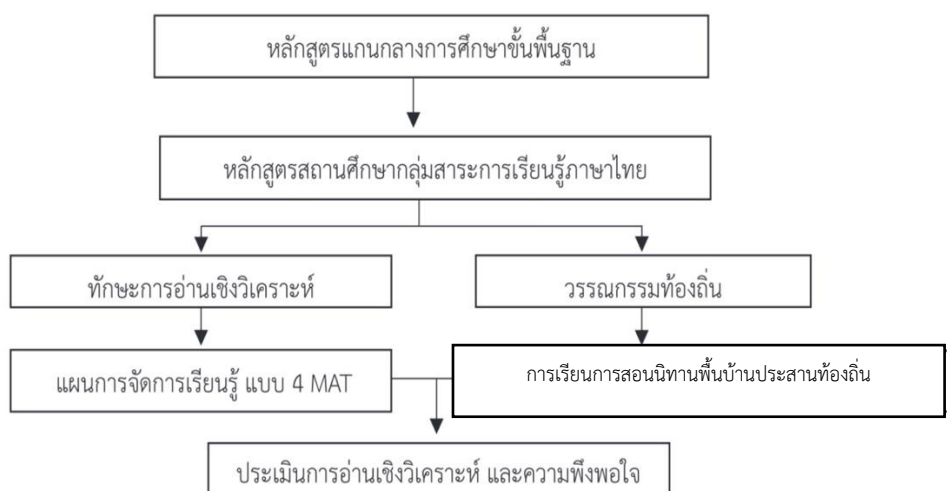
นวัตกรรมพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนแบบ NONGLAI Model เป็นนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบ 4 Mat

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอน แบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนนิทานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น คือรูปแบบการสอนที่ใช้ในนวัตกรรมในครั้งนี้ ซึ่งผู้สอนได้เลือกใช้เทคนิคการสอนแบบโพร์แมท (4 MAT System) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 4 แบบ ในเรื่องรูปแบบการเรียนรู้ ยึดหลักการจัดประสบการณ์ที่หลากหลาย ยืดหยุ่นและเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองผู้เรียนทุกแบบการเรียนรู้ให้มีโอกาสได้เรียนรู้ มีการจัดประสบการณ์ที่ช่วยกระตุ้นการพัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวาเพื่อให้สมองทั้งสองซีกมีพัฒนาการที่สมดุล ซึ่งมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนของ McCarthy (1990) โดยจัดลำดับการจัดกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสิ้นสุดกระบวนการ ออกเป็น 4 ส่วน คือ 1) การบูรณาการประสบการณ์เข้ากับตนเอง 2) สร้างความคิดรวบยอด 3) การปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะและการสร้างชิ้นงาน และ 4) ขึ้นชมผลงานและการประยุกต์สู่อนาคต และ 8 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1

สร้างประสบการณ์ ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ประสบการณ์ ขั้นที่ 3 บูรณาการ สังเกตไปสู่ความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 พัฒนาความคิดรวบยอด ขั้นที่ 5 ปฏิบัติและปรับแต่งเป็นแนวคิดของตนเอง ขั้นที่ 6 ปรับแต่งเป็นแนวคิดของตนเอง ขั้นที่ 7 วิเคราะห์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ และขั้นที่ 8 แลกเปลี่ยนความรู้ของตนกับผู้อื่น และทำหนังสือ นิตานพื้นบ้านเป็นผลงานของตนเองมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทย โดยใช้การสอน แบบ 4 MAT ร่วมกับการเรียนนิตานพื้นบ้านประสานท้องถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนแบบ NONGLAI Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีการกำหนดกรอบแนวคิดการสอน ดังภาพ



การออกแบบผลงานและนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบ “NONGLAI Model”

ขั้นที่ 1 Nice Experience สร้างประสบการณ์ที่ดี

ขั้นที่ 2 Offer analysis experience นำเสนอวิเคราะห์ประสบการณ์

ขั้นที่ 3 Knowledge Integration บูรณาการองค์ความรู้ สังเกตไปสู่ความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 4 Gross Development พัฒนาความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 5 Learning and Create mindset เรียนรู้การปฏิบัติและปรับแต่งเป็นแนวคิดของตนเอง

ขั้นที่ 6 Analysis for Applied วิเคราะห์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 7 Ideas Exchange แลกเปลี่ยนความรู้ของตนกับผู้อื่น และทำหนังสือ นิตานพื้นบ้านเป็นผลงานของตนเองมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- ชุดแบบอ่านนิทานที่บ้าน
- แบบฝึกวิเคราะห์โครงสร้างนิทานที่บ้าน
- ชุดแบบฝึกเขียนแต่งนิทานที่บ้านโดยบูรณาการท้องถิ่น

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระที่ 5.1
- 2) เพื่อให้นักเรียนพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์ซึ่งเป็นการอ่านขั้นสูง
- 3) นักเรียนมีความพึงพอใจและทัศนคติที่ดีในรายวิชาภาษาไทย
- 4) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และบูรณาการสถานที่และวิถีชีวิตในชุมชนร่วมกับนิทานที่บ้าน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- 4,000 บาท

14. การประเมินผล

- ประเมินการเรียนรู้จากผลของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้
- ประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน
- ชุดแบบฝึกทักษะ