

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา
แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหารของสถานศึกษา
ปีงบประมาณ 2569

โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

ตำบลหนองขอน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แนวทางการจัดทำแผนขับเคลื่อนนวัตกรรมสถานศึกษา
แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหารของสถานศึกษา ปีงบประมาณ 2569

ประกอบด้วย

1. ข้อมูลสถานศึกษา โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ตั้งอยู่ที่หมู่ที่ 1 ตำบลหนองขอน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เครือข่ายสถานศึกษาที่ 4 เมือง 4 (หนองขอน-ปะอาว) รหัสโรงเรียน 10 หลัก 1034710038 รหัสโรงเรียน 8 หลัก 34010050 รหัส 6 หลัก 710038 มีนายสุชาติ ธารารมย์ เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน วุฒิกการศึกษาสูงสุดปริญญาโท (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 ให้เปิดทำการสอนถึงระดับมัธยมศึกษาสามัญ (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 2569)

ระดับชั้น	จำนวนห้อง	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	262	

ข้อมูลบุคลากรปัจจุบัน

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	วุฒิ	วิชาเอก/ ความสามารถพิเศษ	สอนชั้น
1	นางปฐมาวดี ศรีชนะ	ผอ. คศ. 3	ค.ม./วท.ม. วิทยาศาสตร์ บัณฑิต ศษ.ม.(การบริหาร การศึกษา)	เคมี/บริหารการศึกษา	บริหาร ป.6
2	นายปรเมศ สังกะเพศ	รองผอ.ค ศ.3	ศษ.ม.บริหารฯ	บริหารการศึกษา	มัธยม
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 สุวรรณชัยรบ	ครู คศ. 2	ศษ.บ.	การศึกษาปฐมวัย	อนุบาล 2
12	นางสาวมลฤดี ศรีसानต์	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	นายณัฐพล ศรีสมุทร	ครู ผู้ช่วย	วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	ป.2 - ม.2/ ประจำชั้นป.6
1	นางอารีรัตน์ เสนาะเสียง	ครู คศ.2	ค.บ./ศษ.ม.	ภาษาอังกฤษ/บริหาร การศึกษา	ป.4-6/ประจำชั้น ป.6
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

นางปฐมาวดี ศรีชนะ ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองไทร (พุทธพัฒน์ราษฎร์)

4. ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

5.1 คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

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 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธนิมิตพัฒนราษฎร์)

- 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 โดยการใช้ทรัพยากรและศักยภาพของชุมชนร่วมกับการสนับสนุนและพัฒนาวิชาชีพครู

ผ่านกระบวนการ PLC จะช่วยเพิ่มความหลากหลายและความลึกซึ้งของการเรียนรู้ รวมถึงสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษาของสถานศึกษา

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการดังกล่าวในการส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

11. เป้าหมายของโครงการ

บุคลากรครูครู จำนวน 13 คน

12. ข้อมูลนวัตกรรมการบริหาร ผู้อำนวยการ

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

13. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการบริหารสถานศึกษา

14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. ได้ผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการดังกล่าวในการส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 44,000 บาท

16. นวัตกรรมของครู และงบประมาณ

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
1	นางปฐมาวดี ศรีชนะ	ผอ. คศ. 3	การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	16,000

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
2	นายปรเมศ สังกะเพศ	รองผอ.คศ.3	การบริหารจัดการสถานศึกษาในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาชาติ ของนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	2,000
3	นางจิราภร ศรีสมภพ	ครู คศ. 3	การแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการใช้สื่อนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการบวกลบจำนวนเต็มโดยใช้กระดานจับคู่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1	2,000
4	นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์	ครู คศ. 3	การพัฒนาชุดการเรียนรู้วิชาศิลปะเรื่อง“ยลวิจิตรศิลป์ไทยในชุมชนและอุบลบ้านฉาง” ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม“Co-operative Learning CL” สำหรับนักเรียนชั้นม.๒	2,000
5	นายสุนทร พรหมลาย	ครู คศ. 3	อุปกรณ์ฝึกทักษะพื้นฐาน การกระโดดตบ วอลเลย์บอล	2,000
6	นางอรอนงค์ พรหมลาย	ครู คศ. 3	การพัฒนานวัตกรรม “3R Activity Based Learning” เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My Candle Festival ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	2,000
7	นางเอื้องขวัญ สารักษ์	ครู คศ. 3	นวัตกรรมการสอนภาษาแบบธรรมชาติโดยใช้คำพื้นฐานระดับอนุบาล ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	2,000
8	นายณัทพงศ์ แก้วลี	ครู คศ. 3	การพัฒนาการอ่านออกเสียงโดยใช้หลัก BBL ตามแบบ DRIVE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	2,000
9	นางชนมณีภา สุวรรณชัยรบ	ครู คศ. 2	ชุดสื่อเกม coding เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงตรรกะและแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	2,000

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
10	นางสาวมลฤดี ศรีสานต์	ครู คศ. 3	การพัฒนาทักษะการคูณ โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโก สูตรคูณมหาสนุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)	2,000
13	นางสาวจารุเนตร หลอดแก้ว	ครู คศ. 2	นวัตกรรมสร้างคนดี ตามวิถีธรรม สืบสานรักษากัน ด้วยรูปแบบ “DOKBUA Model”	2,000
14	นางปานเกษ จันทร์เลื่อน	ครู คศ. 1	“จัดทำหนังสือเล่มเล็ก” ด้วยกระบวนการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจากนิทานพื้นบ้านในจังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้เทคนิค 5W 1H ด้วยนวัตกรรมการสอน KARAN Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	2,000
15	นายสุเทพ บุญประดับ	ครู คศ. 1	การพัฒนาการอ่านจับใจความจากการเชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานที่ในชุมชน ด้วยนวัตกรรมการสอนแบบ อ่านออกเขียนได้ PROMAX Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)	2,000
16	นายณัฐพล ศรีสมุทร	ครูผู้ช่วย	"คิด-สร้าง-สื่อ สู่โลกเรียนรู้: เล่าเรื่องเมืองดอกบัวผ่านหนังสือด้วยกระบวนการ GPAS & Steps" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)	2,000
17	นางสาวอารีรัตน์ เสนาะเสียง	คศ.2	การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)” ด้วยนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ “ English Around Our School : QR Code Smart Learning (อังกฤษรอบรั้วโรงเรียน เรียนรู้ผ่าน QR Code)	2,000

17. การประเมินผลโครงการ

1. แบบประเมินการพัฒนาารูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. แบบประเมินผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการดังกล่าวในการส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

๑. นวัตกรรมการบริหารสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

๑. **ชื่อนวัตกรรม** การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)

๒. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางปฐมาวดี ศรีชนะ

๓. **ระยะเวลาดำเนินการ** วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐

๔. **ที่มาและความสำคัญ**

ทิศทางการพัฒนาประเทศไทยในการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) มุ่งเน้นการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพพลเมืองให้มีคุณภาพส่งผลต่อการพัฒนาประเทศทุกด้านในระยะยาว โดยใช้การศึกษาและการเรียนรู้เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการขับเคลื่อนประเทศและนโยบายการศึกษาด้านการพัฒนาครูให้มีคุณภาพ มีจุดเน้นสำคัญ คือ “ผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน (Student’s Learning Outcome)” ดังนั้นการจัดการศึกษาที่ประสบผลสำเร็จ จึงเกิดจากครูได้รับการอบรมและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีความรู้และทักษะใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และครูมีการปรับปรุงการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนให้มีคุณภาพสูง (OECD, 2021; พิณสุดา สิริธรรังศรี, 2560)

แนวทางการแก้ปัญหาคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพการศึกษาที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง สร้างความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อน ในชั้นเรียน สะท้อนคิดผ่านการอ่าน การพูด การฟัง การคิด การเขียน และการแสดงความคิดเห็นขณะลงมือทำกิจกรรม ในขณะที่ผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดขั้นสูง คือ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการประเมินค่า สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงและมีความหมาย และเกิดประโยชน์โดยตรงต่อผู้เรียน (Shenker, J. I., Goss, S. A. & Bernstein, D. A, 1996; Petty, G., 2004; ทิศนา ขัมมณี, 2558; พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข, 2561) และแนวคิดการพัฒนาครูด้วยการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพผ่านการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study) เป็นกระบวนการพัฒนาวิชาชีพครู คุณภาพผู้เรียน และคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน เป็นการรวมตัว ร่วมใจ ร่วมคิด ร่วมทำของครู ผู้บริหาร นักการศึกษาหรือนักวิชาการ สู่การปฏิบัติการสอนของครู มีกระบวนการสำคัญ คือ การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ (Plan) การปฏิบัติการสอนสังเกตการณ์เรียนรู้ของนักเรียน (Do) และการประเมินผลสะท้อนผลการสอน (See) โดยสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอนเพื่อออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในชั้นเรียน และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูอย่างต่อเนื่อง (มนสิข สิริธสมบุญ, 2563)

การสำรวจปัญหาการจัดการเรียนการสอนของครูโรงเรียนหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) พบจุดที่ควรพัฒนาอันเนื่องมาจากครูผู้สอนยังไม่เข้าใจการออกแบบและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การจัดการเนื้อหาและกิจกรรมไม่สอดคล้องกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน การออกแบบการจัดการเรียนรู้และการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่าน ๆ มา ไม่ครอบคลุมและไม่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ไม่

เหมาะสมกับบริบทสถานศึกษาเพราะยึดตามเอกสารมากเกินไป ตลอดจนไม่สอดคล้องกับหลักสูตร จึงส่งผลให้แผนการจัดการเรียนรู้ไม่ครบหรือไม่ตรงตามมาตรฐานตัวชี้วัด นอกจากนี้ยังพบว่าครูขาดความรู้ความเข้าใจทักษะด้านการจัดการเรียนและประเมินผลของการเรียนรู้แบบเชิงรุก มีวิธีการวัดและประเมินผลไม่หลากหลาย ไม่สอดคล้องกับความต้องการหรือความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้วัดและประเมินผลผู้เรียนได้ไม่ครอบคลุม ไม่ตรงจุดประสงค์ที่ต้องการวัดและเนื้อหาในบทเรียน ไม่ครอบคลุมตามตัวชี้วัดและอิงตามมาตรฐานโรงเรียน จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ครูได้เสนอความต้องการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในโรงเรียน คือ ความต้องการให้โรงเรียนจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมพัฒนา

จากสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นของครู แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ รวมทั้งนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่ให้ความสำคัญกับการร่วมสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในโรงเรียน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการตามแนวคิดชุมชนเป็นฐานผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เพื่อแก้ปัญหาและส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ทั้งด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในชั้นเรียน ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นแนวทางการพัฒนาวิชาชีพครูที่มีความเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและเป็นรูปธรรม และเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนและสถานศึกษาอื่น ๆ ในการนำไปใช้เป็นแนวทางในการบริหารจัดการที่เน้นชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพในโรงเรียน และส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมทั้งพัฒนาคุณภาพการบริหารงานวิชาการให้มีคุณภาพมากขึ้น สามารถจัดการศึกษาที่มีคุณภาพได้มาตรฐานตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ และได้รับการยอมรับจากชุมชน ผู้ปกครองนักเรียน หน่วยงานทางการศึกษา เครือข่ายการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๕. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๕.๑ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น

๕.๒ เพื่อสร้างรูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

๕.๓ เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

๕.๔ เพื่อประเมินรูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

๖. กลุ่มเป้าหมาย

บุคลากรครูผู้สอน จำนวน ๑๔ คน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

๗. เครื่องมือที่ใช้

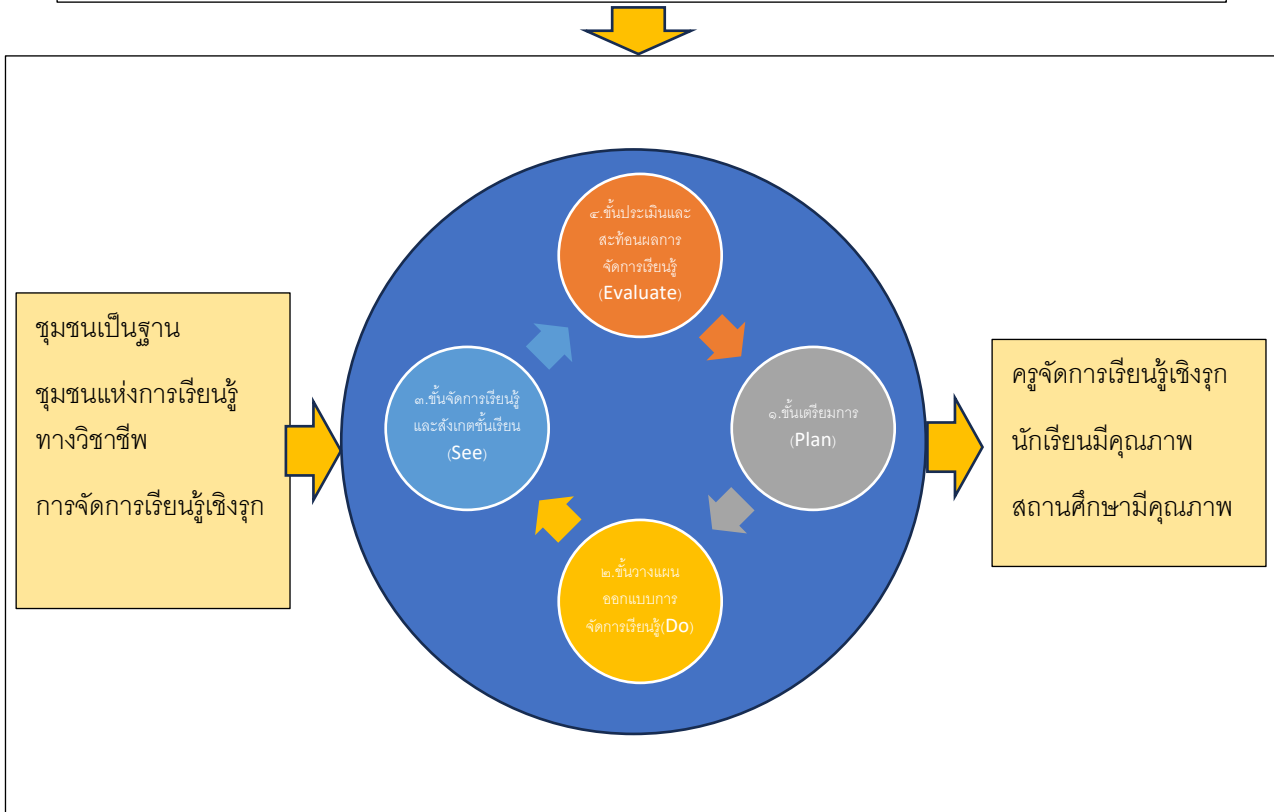
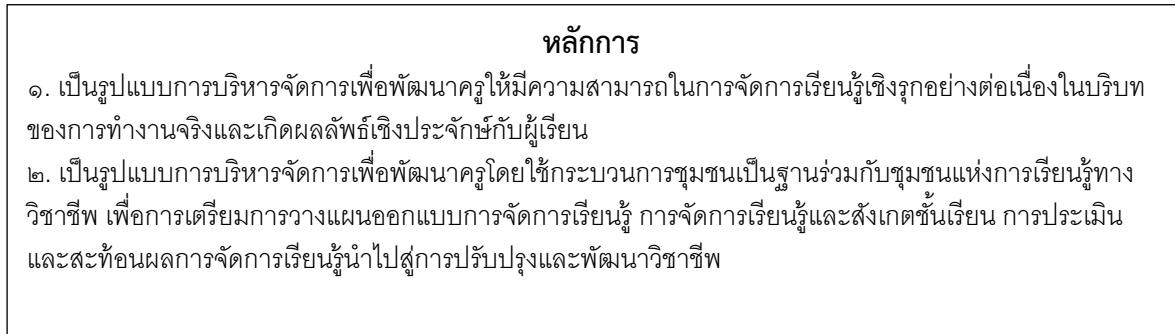
๗.๑ แบบสรุปข้อมูล

๗.๒ แบบสำรวจ

๗.๓ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

รูปแบบการบริหารจัดการตามแนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)



๘.๑ แนวคิดชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning : CBL) : กระบวนการที่นำทรัพยากร ความรู้ และศักยภาพของชุมชนมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่ง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จากสถานการณ์จริง

ในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และกลุ่มคนในชุมชน กระบวนการสำคัญคือการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจภายในชุมชนมากขึ้น ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาในด้านทักษะความรู้ที่หลากหลาย เช่น การสังเคราะห์ การคิดวิเคราะห์อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งจำเป็น อย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 (Panich, 2014) โดยมีหลักการพื้นฐานสำคัญ 5 ประการด้วยกัน คือ 1) สถานการณ์แก้ปัญหา (Problem Based) 2) แหล่งเรียนรู้ (Resource) 3) ฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding) 4) การโค้ช (Coaching) 5) การร่วมมือกันแก้ปัญหา (Collaboration) (Chaicharoen, 2014)

๙.๒ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) : กระบวนการสร้างความร่วมมือและการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) หมายถึง การรวมตัว รวมใจ รวมพลัง ร่วมมือกันเป็นความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตร มีวิสัยทัศน์ คุณค่า เป้าหมาย และภารกิจร่วมกัน โดยทำงานร่วมกันแบบทีมการเรียนรู้ที่มีครูโรงเรียนอนุบาลลานสักเป็นผู้นำ ร่วมกัน และผู้บริหารโรงเรียนอนุบาลลานสักเป็นผู้ดูแลสนับสนุนส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ เปลี่ยนแปลงคุณภาพตนเอง ส่งคุณภาพการเรียนรู้ที่เน้นความสำเร็จหรือประสิทธิผลของผู้เรียนเป็นสำคัญ และความสุขของการทำงานร่วมกันของสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้

๙.๓ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning : A) : แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียน มีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้อย่างตื่นตัว เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นให้ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้อ่าน เขียน ตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกัน เกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์ ประเมินค่า ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะ และเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา โดยครูเป็นผู้วางแผนจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ ธรรมชาติรายวิชา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะผู้เรียน

๑๐. กระบวนการการนำนวัตกรรมไปใช้

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมมี ๔ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการบริหารจัดการตามแนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต ๑ โดยศึกษาโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) จำนวน ๑๔ คน และสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน ๙ คน ประกอบด้วย อาจารย์มหาวิทยาลัย จำนวน ๓ คน ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน ๓ คน และศึกษานิเทศก์ จำนวน ๓ คน ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสรุปข้อมูล แบบสำรวจ และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหาและสรุปข้อมูล

ขั้นตอนที่ ๒ สร้างรูปแบบ โดยนำข้อมูลที่ได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานมาออกแบบและยกยกรูปแบบการบริหารจัดการตามแนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต ๑ จากนั้นตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๗ คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านบริหารการศึกษาซึ่งเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย จำนวน ๓ คน ผู้เชี่ยวชาญด้านบริหารการศึกษา เป็นผู้บริหารสถานศึกษา วิทยฐานะชำนาญการพิเศษหรือเชี่ยวชาญ จำนวน ๓ คน และผู้เชี่ยวชาญด้านนิเทศการศึกษา จำนวน ๑ คน ทั้งหมดได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและ

แบบตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบ ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ ทดลองนำร่องโดยครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนอนุบาลจุน (บ้านบัวสถาน) จำนวน ๕ คน เพื่อประเมินความเป็นไปได้ของรูปแบบ ปรับปรุงรูปแบบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนที่ ๓ ผลการใช้รูปแบบการบริหารจัดการตามแนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ โดยเลือกใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวอนุกรม และนำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับผู้เข้าร่วมวิจัย ได้แก่ ครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) จำนวน ๑๔ คน ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อประเมินความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในชั้นเรียนของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมิน จำนวน ๓ ฉบับ แต่ละฉบับมีค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ และค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน(RAI) ฉบับที่ ๑ เท่ากับ ๐.๙๙ ฉบับที่ ๒ เท่ากับ ๐.๙๙ และฉบับที่ ๓ เท่ากับ ๐.๙๘ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์เนื้อหาและสรุปข้อมูล และ t-test

ขั้นตอนที่ ๔ ประเมินรูปแบบการบริหารจัดการตามแนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ใน ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ ครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) จำนวน ๑๔ คน ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมิน มีค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

๑๑.๑ ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำขั้นพื้นฐาน (National Test : NT) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์มาตรฐาน ค ๑.๑ มีค่าเฉลี่ยผลการทดสอบระดับชาติสูงขึ้นกว่าปี ๒๕๖๖

๑๑.๒ ได้รูปแบบการสอนทักษะทางคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑๑.๓ ผู้เรียนนำทักษะการคิดไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

๑๒. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑๓.๑ ผู้บริหารมีภาวะผู้นำด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑๓.๒ การสนับสนุนทรัพยากรและให้ความช่วยเหลือครูอย่างต่อเนื่อง

๑๓.๓ สนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพครู ตรวจสอบความก้าวหน้า การกำกับติดตามอย่างต่อเนื่อง

๑๓.๔ การให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของชุมชน และชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)	5,000	-	11,000	-
รวม		16,000		

14. การประเมินผล

1. นวัตกรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานของครู
2. แบบสอบถาม/แบบประเมินความพึงพอใจ

1-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

.....

ผู้จัดทำ

นางจิราภร ศรีสมภพ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการใช้สื่อ
นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหการบวกลบจำนวนเต็มโดยใช้กระดานจับคู่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1”

ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ใช้ในการวิจัยเป็นกระดานจับคู่เพื่อแก้ปัญหการบวกลบจำนวนเต็ม แบบทดสอบวัดความสามารถ
การการบวกลบจำนวนเต็ม โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสูตรสถิติ
ที่ใช้ในการทดสอบคือ (T-test แบบ one sample test) สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์
จากการเรียนหลังเรียนพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนบ้านหนอง
ไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) จังหวัดอุบลราชธานี มีคะแนนผลการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ (80/80)
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1

ประเภทของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้

หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

ศึกษาและพัฒนานาแนวทางนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ โดยยึดตามรูปแบบการส่งเสริมการเรียนการ
สอนแบบ Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมี ปฏิสัมพันธ์กับ
กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ ที่มีหัวใจสำคัญคือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมหรือ
แก้ไขปัญหา จากหลักการและความสำคัญ ดังกล่าว ผู้สอนจึงสนใจนำมาพัฒนาทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการ
เรียนรู้คณิตศาสตร์ การใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบต่างๆที่มีความหลากหลายจึงเป็นอีกแนวทางในการ
พัฒนาผลการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนเกิดทักษะการปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ตามมาตรฐานรายวิชาและพัฒนาขึ้นตาม
ระดับความสามารถและความแตกต่างของบุคคล
2. ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเชื่อมั่นและกล้าที่จะเรียนรู้
3. เสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อรายวิชา

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นม.1 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การสอนด้วยวิธีการ Active Learning จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก แนะนำช่วยเหลือสนับสนุนการเรียนรู้ ส่งผลทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียน สนใจ และเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้(Morable, 2000)

1. ผู้สอนควรกำหนด เป้าประสงค์(Purposive) โดยเป้าหมายนั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรม/งานที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าการเนื้อหา เน้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิด การวางแผนการเรียนรู้ การยอมรับ การประเมินผล และการนำเสนอผลงาน
3. วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อน สิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้จากกิจกรรม และสามารถผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนทันทีทันใดในการทำกิจกรรม
4. ควรมีกิจกรรมการเจรจาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบ และไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้
6. ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจ และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมที่ต้องมีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง แก้ปัญหาได้ตามสภาพจริง (Authentic Situation)
7. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่การวิเคราะห์การสังเคราะห์และ การประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือสถานการณ์นั้น
8. การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียน กับชีวิตจริง หรือสถานการณ์จริง รวมถึงการบูรณาการวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้
9. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรู้เหมือนไม่เรียน สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้กระบวนการกลุ่ม และมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียน เพื่อนและผู้สอน
10. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ที่บ้าน และสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้องทำให้ความรู้ไม่มี

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- 1) สื่อนวัตกรรมชุดกระดานจับคู่
- 2) ชุดฝึกเพื่อแก้ปัญหาคาบวกลบ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนตามกลุ่มเป้าหมายมีผลพัฒนาทักษะการปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก(80%ขึ้นไป)ทุกระดับชั้น นักเรียนมีเจตคติที่ดีและสามารถนำทักษะการปฏิบัติต่อยอดสู่ความเป็นเลิศได้

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2,000 บาท

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้น ม.1 ในภาพรวมทั้งระดับชั้นอยู่ในเกณฑ์ดีมาก(80%ขึ้นไป)
2. แบบวัดเจตคติของผู้เรียนและผู้ปกครองต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อรายวิชา
3. สังเกตจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(पुरเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ “การพัฒนาชุดการเรียนรู้วิชาศิลปะเรื่อง “ยลวิจิตรศิลป์ไทยในชุมชนและอุบลบ้านฉัน” ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม “Co-operative Learning CL” สำหรับนักเรียนชั้นม.๒”
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. 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)ชุดการเรียนรู้มาจากคำว่า Instructional Package หรือ Learning Package จัดเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi-media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อ เนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับ โดยจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุอยู่ในซอง กล่อง หรือกระเป๋า ซึ่งแล้วแต่ผู้สร้างจะจัดทำขึ้น ในการสร้างชุดการเรียนรู้จะใช้วิธีวางระบบเป็นหลักสำคัญด้วย จึงทำให้มั่นใจได้ว่าจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยังช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจพร้อมที่จะสอนอีกด้วย

จากหลักการของการพัฒนานวัตกรรมการสอน ด้าน”ชุดการเรียนรู้”ที่มีประสิทธิภาพดังกล่าว จึงนับได้ว่าเป็นอีกแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมทักษะด้านการปฏิบัติสาระทัศนศิลป์ เรื่อง “ยลวิจิตรศิลป์ไทยในชุมชนและอุบลบ้านเกิด” ซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะและเจตคติที่ดีต่อการศึกษาศิลปะและเรียนรู้อัตลักษณ์ของงานวิจิตรศิลป์ไทยที่มีภายในชุมชนและอัตลักษณ์ของจังหวัด เพื่อตอบสนองต่อนโยบายโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต๑ ข้าพเจ้า นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์ ในฐานะครูผู้สอนวิชาดังกล่าว จึงตระหนักถึงความสำคัญ และความจำเป็นที่จะเร่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและนำเอาองค์ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้เรียนให้ค้นพบความถนัด ความสามารถและมีความสุขในการดำเนินชีวิตในสังคม

๕. ประเภทของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมด้านการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning คือกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้คิด ลงมือทำ ได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และเจตคติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้พวกเขาอยากเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นได้ด้วยตัวเอง เพื่อสร้างนิสัยให้รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต รูปแบบการสอน Active Learning ที่ดีต้องอาศัย ๔ องค์ประกอบ ดังนี้

๑) Thinking Based Learning เพราะการสร้างองค์ความรู้ได้นั้นต้องอาศัยการคิด วิเคราะห์ การประเมินถึงสามารถสร้างสรรค์เป็นความรู้ของตัวเองได้

๒) Learning by Doing เป็นพื้นฐานของการคิดแบบ Active Learning ซึ่งเชื่อว่าไม่ใช่แค่การเรียนรู้เพียงแต่คุณครูบอกเท่านั้น แต่คุณครูต้องฝึกให้เด็ก ๆ สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเองผ่านการคิด และลงมือทำ

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

๔) 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 ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมหรือแก้ไขปัญหาาร่วมกันในรูปแบบกลุ่มจนเกิดความสำเร็จ นำมาพัฒนาทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้แก่ วิชาทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ ที่ธรรมชาติวิชาต้องอาศัยการฝึกฝน และสร้างความมั่นใจ ซึ่ง การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หรือที่มักเรียกโดยย่อว่า CL คือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรูปแบบหนึ่ง มีแก่นกลางหรือหัวใจสำคัญในการเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมหรือแก้ไขปัญหาหนึ่งๆ ร่วมกันในรูปแบบกลุ่มจนเกิดความสำเร็จ เกิดเป็นกระบวนการการเรียนรู้ที่มีความหมายร่วมกันหรือมีการพัฒนาทักษะหนึ่งๆ ร่วมกันผ่านกระบวนการดังกล่าว โดยแม้ปกติเราจะคุ้นเคยกับการเรียนรู้แบบร่วมมือในรูปแบบกลุ่ม มองว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือต้องอยู่ในลักษณะงานกลุ่มเท่านั้น แต่จริงๆ แล้ว การเรียนรู้แบบร่วมมือยังสามารถแตกแยกย่อยออกเป็นอีกหลากหลายรูปแบบได้มากมาย ดังนั้น การนำเอาหลักการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือแบบกระบวนการกลุ่ม มาเป็นช่องทางในการสร้างและพัฒนาวัตกรรมการออกแบบการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning เพื่อส่งเสริมเจตคติการสร้าง

ผลงานที่เป็นเลิศจากการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ เรื่อง “ จินนัปดาห์เป็นแนวทาง
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมเจตคติและกระตุ้นความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลจัดการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างทันสมัยและสอดคล้องกับความสนใจของคนใน
ยุคปัจจุบัน ข้าพเจ้า นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์ ในฐานะครูผู้สอนวิชาดังกล่าว ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จึง
ตระหนักถึงความสำคัญ และความจำเป็นดังกล่าวที่จะเร่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและนำเอา
องค์ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้เรียนให้ค้นพบความถนัด ความสามารถและมีความสุข
ในการดำเนินชีวิตในสังคม

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. นักเรียน80%เกิดทักษะปฏิบัติการเรียนรู้ในระดับดีมาก
๒. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่องานอัตลักษณ์วิจิตรศิลป์ภายในชุมชนและจังหวัด
๓. ผู้เรียนมีความใฝ่เรียนรู้และกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นม.๒ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธนิมิตพัฒนราษฎร์)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning) แนวคิด คือ
การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่
เป้าหมายของกลุ่ม โดยผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะแข่งขันกัน ต่างคนต่างเรียนและร่วมมือกันหรือ
ช่วยกันในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมที่
ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันในการเรียนรู้ มีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการสัมพันธ์กัน มีการทำงาน
ร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม และมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานร่วมกัน ส่วนการ
ประเมินผลการเรียนรู้ควรมีการประเมินทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ โดยวิธีการที่ หลากหลายและควรให้
ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน และครูควรจัดให้ผู้เรียนมีเวลาในการวิเคราะห์การทำงานกลุ่มและพฤติกรรมของ
สมาชิกกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มมีโอกาสที่จะปรับปรุงส่วนบกพร่องของกลุ่มเดียว
(<https://www.gotoknow.org/posts/341272>)

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้จะเป็นแบบร่วมมือได้ ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญครบ ๕ ประการดังนี้

๑. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence)
๒. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face-to-face promotive interaction)
๓. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability)

๔. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small-group skills)

๕. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing)

ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ผลจากการวิจัยต่างๆ พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อผู้เรียนในหลายด้าน ดังนี้

๑. มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (greater efforts to achieve)
๒. มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น (more positive relationships among students)
๓. มีสุขภาพจิตดีขึ้น (greater psychological health)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเอง
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

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

๑. **การประยุกต์ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล** การเรียนการสอนจะต้องคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามระดับสติปัญญา ความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม

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

๓. **การใช้สื่อการสอนได้เปลี่ยนแปลงและขยายตัวออกไป** โดยปัจจุบันการใช้สื่อได้คลุมไปถึงการใช้วัสดุสิ้นเปลือง เครื่องมือต่าง ๆ รวมทั้งกระบวนการและกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดจนการปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้สื่อจากการใช้สื่อเพื่อช่วยครูสอนมาเป็นเพื่อช่วยผู้เรียนเรียน

๔. **ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับสภาพแวดล้อม** โดยในการจัดกระบวนการเรียนรู้ มีการนำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ ในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมร่วมกัน ทฤษฎีกระบวนการกลุ่ม จึงเป็นแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ซึ่งนำมาสู่การจัดระบบการผลิตสื่อออกมาในรูปแบบของ "ชุดการสอน"

๕. **การจัดสภาพสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้** ได้ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้ โดยจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม หมายถึง ระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมในกิจกรรมการเรียนด้วยตนเอง มีทางทราบว่า การตัดสินใจ หรือการทำงานของตนถูกหรือผิดอย่างไร มีการเสริมแรงบวกที่ทำให้ผู้เรียน

ภาคภูมิใจที่ได้ทำถูกหรือคิดถูก และค่อยเรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจ การจัดสภาพการณ์ที่จะเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ตามนัยดังกล่าวข้างต้น จะมีเครื่องมือช่วยให้บรรลุจุดมุ่งหมายปลายทาง โดยการจัดสอนแบบโปรแกรมและใช้ชุดการสอนเป็นเครื่องมือสำคัญ

ประเภทของชุดการเรียนรู้

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

๒. ชุดการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดการสอนสำหรับผู้เรียนเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ ๕ - ๗ คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดการสอนแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน และให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดการสอนชนิดนี้มักจะใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม

๓. ชุดการเรียนรู้แบบรายบุคคลหรือชุดการสอนตามเอกัตภาพ เป็นชุดการสอนสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถ และความสนใจของตนเอง อาจจะไปเรียนที่โรงเรียน หรือที่บ้านก็ได้ ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเอง

องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้

๑. คู่มือครู เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอนหรือผู้เรียน ตามแต่ชนิดของชุดการสอน ภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดการสอน อาจจะทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

๒. บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนหรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ มักอยู่ในรูปของกระดาษแข็งขนาด 6 x 8 นิ้ว บัตรคำสั่งจะมีอยู่ในชุดการสอนแบบกลุ่ม และรายบุคคล

๓. เนื้อหาสาระและสื่อ จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่าง ๆ อาจประกอบด้วยบทเรียนโปรแกรม สไลด์ เทปบันทึกเสียง วิดีโอ แผ่นภาพโปร่งใส วัสดุกราฟิก หุ่นจำลอง ของตัวอย่าง รูปภาพ เป็นต้น

๔. แบบประเมินผล ผู้เรียนจะทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเองก่อนและหลังเรียน แบบประเมินผลที่อยู่ในชุดการสอนอาจจะเป็นแบบฝึกหัดให้เติมคำในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูก จับคู่ หรือทำกิจกรรม เป็นต้น

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

- ด้านการพัฒนาวัฒนธรรมด้านรูปแบบการสอน Three Trees ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องตาม

หลักการสอน Cooperative Learning ดังนี้

๑. Team To Learn เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกระบวนการกลุ่มในขั้นตอนการสอน เสริมแรงด้วยการเก็บคะแนนกลุ่มจาก Star Chart

๒.T : Team To Tournament Game: เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเชิงกลุ่มในรูปแบบเกม ใช้ในกิจกรรมการทบทวนเนื้อหา

๓.T สุดท้ายที่จะสร้างแรงจูงใจสู่ความเป็นเลิศของผู้เรียนให้เป็นเลิศ T =Team To Be The Star เทคนิคกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือหลังจากการเรียนรู้ เพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ นำผลงานอำนวยการโซเชียลในแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย ประเมินผลงานกลุ่มจากยอดไลค์และยอดวิว

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

- สื่อนวัตกรรม เรื่อง ““ยลวิจิตรศิลป์ไทยในชุมชนและอุบลบ้านฉัน”ของนักเรียนชั้น ม.๒”

ขั้นตอนการผลิตนวัตกรรมชุดการเรียนรู้

๑. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ หรือบูรณาการตามที่เหมาะสม
๒. กำหนดหน่วยการสอน โดยแบ่งเนื้อหาวิชาออกมาเป็นหน่วยการสอน
๓. กำหนดหัวข้อเรื่อง ผู้สอนจะต้องแบ่งประสบการณ์ออกมาเป็นหัวข้อเรื่อง
๔. กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการ โดยจะต้องสอดคล้องกับหน่วยและ
๕. กำหนดวัตถุประสงค์ โดยให้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง
๖. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
๗. กำหนดแบบประเมินผล โดยต้องออกแบบการประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่า หลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่
๘. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุ อุปกรณ์และวิธีการที่ครูใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น
๙. หาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการประกันว่า ชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้

ในชุดการเรียนรู้แต่ละชุดที่บรรจุในซองหรือกล่องประกอบด้วยบัตรต่างๆดังนี้

- ๑.บัตรคำสั่ง บัตรนี้จะทำหน้าที่แทนผู้สอนในการสั่งงานให้ผู้เรียนปฏิบัติในศูนย์
 - ๒.บัตรสรุปเนื้อหา หมายถึง ส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระที่สำคัญ ๆ ช่วยทบทวนเรื่องที่เรียนและช่วยปูพื้นฐานให้สามารถประกอบกิจกรรมได้ ในกรณีที่ผู้เรียนยังไม่ได้เรียนก่อนหน้านี
 ๓. บัตรเนื้อหา เป็นส่วนที่จะให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ตามหัวข้อเรื่อง
 ๔. บัตรกิจกรรม เป็นคำแนะนำกติกาและคำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม นอกเหนือจากอ่านบัตร
 - ๕.บัตรคำถาม ในกรณีที่ต้องการจะถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนได้อ่านจากบัตรเนื้อหาแล้ว อาจจะเป็นแบบปรนัยหรืออัตนัยก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสม
- ผลลัพธ์ ได้กำหนดชุดการเรียนรู้จำนวน ๕ ชุด เวลา ๒๐ ชั่วโมง รายละเอียด ดังนี้

- | | |
|---|-----------|
| ๑) ชุตวิจิตรศิลป์ไทยกับความเชื่อมโยงในพุทธศาสนา | ๔ ชั่วโมง |
| ๒) ชุตวิจิตรศิลป์ไทยในชีวิตประจำวัน | ๒ ชั่วโมง |
| ๒) ชุตวิจิตรศิลป์ไทยในวิถีสังคม | ๔ ชั่วโมง |
| ๓) ชุตวิจิตรศิลป์ในถิ่นชุมชน | ๖ ชั่วโมง |
| ๔) ชุตวิจิตรศิลป์ถิ่นอุบล | ๒ ชั่วโมง |
| ๕) ชุตสานศิลป์ถิ่นเรา | ๒ ชั่วโมง |

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนกลุ่มเป้าหมายร้อยละ ๘๐ เกิดทักษะปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในระดับดีมาก
๒. นักเรียนมีผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของชุมชนและจังหวัด
๓. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่ออัตลักษณ์ด้านวิจิตรศิลป์ของท้องถิ่นและจังหวัด

๑๓. งบประมาณ

เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๒,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

๑. การบรรลุเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน
๒. ผลงานด้านทัศนศิลป์ของผู้เรียน
๓. สังเกต/สอบถามเจตคติและความพึงพอใจของผู้เรียน/ผู้ปกครอง/และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

ลงชื่อ.....

(นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์)

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนางานนวัตกรรมการ

ลงชื่อ.....

(นางปฐมมาวดี ศรีชนะ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

๙/มีนาคม/๒๕๖๙

3-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

1. ผู้จัดทำ นายสุนทร พรหมลาย

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)

2. นวัตกรรม อุปกรณ์ฝึกทักษะพื้นฐาน การกระโดดตบวอลเลย์บอล

3. ระยะเวลาในการดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2569 - 31 มีนาคม 2570

4. แนวคิดค้นนวัตกรรม อุปกรณ์ฝึกทักษะพื้นฐานการกระโดดตบวอลเลย์บอล

เป็น นวัตกรรมทางการศึกษา ที่สร้างเพื่อใช้ในการเรียนการสอนใหม่ มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อนวัตกรรมที่จัดทำขึ้น เพื่อพัฒนาการกระโดดตบวอลเลย์บอล และเสริมสร้างสมรรถภาพของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนให้มากที่สุด

จากหลักการของการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมด้านการพัฒนาทักษะพื้นฐานในการกระโดดตบวอลเลย์บอล ที่มีประสิทธิภาพดังกล่าว จึงนับได้ว่าเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างเสริมทักษะด้านการปฏิบัติ สาระสุขศึกษา และพลศึกษา ตลอดจนสร้างเจตคติ ที่ดีให้กับนักเรียน ในการออกกำลังกาย หรือเล่นกีฬาด้วยความสนุกสนาน และเกิดความปลอดภัยกับผู้เรียนมากที่สุด

5. ประเภทนวัตกรรม ด้านการเรียนการสอน

6. หลักการ/ที่มาความสำคัญ

การฝึกทักษะพื้นฐานในการกระโดดตบวอลเลย์บอล หมายถึง การเคลื่อนที่พื้นฐานทั้งการแบบการเคลื่อนไปข้างหน้า และการเคลื่อนที่ไปด้านซ้ายด้านขวา และด้านหลัง มีผลต่อการ พัฒนากล้ามเนื้อหลักที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของร่างกายตั้งแต่ร่างกายส่วนบนถึงส่วนล่าง ซึ่งมีวิธีการใช้ในแต่ละส่วนของร่างกาย จะมีการใช้ เท้า ขา ต้นขา หัวเข่า ลำตัว และทุกส่วนของร่างกาย โดย อุปกรณ์ฝึกทักษะพื้นฐานการกระโดดตบวอลเลย์บอล ทำมาจากเหล็กกลม ขนาด 2 นิ้ว เหล็กกลม ขนาด 1 นิ้ว และยางในรถยนต์ โดยนำเหล็กขนาด 2 นิ้ว มาตัดทำเป็นเสา 2 เสา ยาว เสาละ 2.50 เมตร และเหล็ก ขนาด 1 นิ้ว ตัดเป็นท่อน 2 ท่อน ยาวท่อนละ 1.50 เมตร เพื่อทำเป็นคาน เชื่อมระหว่างเสาทั้ง 2 ต้น แล้วใช้ยางในรถยนต์ วางห้อยลงมาตรงกลางคานด้านล่าง เพื่อใช้ในการฝึกการกระโดดตบวอลเลย์บอล และการเสริมสร้างร่างกาย ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 23 คน ซึ่งผลทดลองพบว่าพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมในด้านคุณสมบัติของอุปกรณ์ฝึกทักษะการกระโดดตบวอลเลย์บอล มีความเหมาะสมและความปลอดภัยในการใช้งานอยู่ใน

ระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ย ๓.๖ และด้านการฝึกทักษะ ด้วยอุปกรณ์ฝึกทักษะพื้นฐานการขวอลเลย์บอล อยู่ใน ระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ย ๓ นวัตกรรมนี้ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมที่สามารถใช้ประโยชน์ได้โดยตรงกับนักเรียน

7. วัตถุประสงค์

อุปกรณ์ฝึกทักษะพื้นฐานการกระโดดขวอลเลย์บอล ช่วยในการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายเพื่อเพิ่มความ แข็งแรงของ กล้ามเนื้อ ระบบประสาทกล้ามเนื้อ รวมถึงการเพิ่มความกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วว่องไวในการ เคลื่อนไหว ของร่างกาย

8. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

9 หลักการแนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีพหุปัญญาคิดค้นขึ้น โดย Dr. Howard Gardner ในปี ค.ศ. 1983 เพื่อชี้ชัดถึงมโนทัศน์ของความฉลาด และ แจกแจงวิธีวัดความฉลาด ซึ่งมีหลากหลาย (ภาษาไทยเรียกพหุปัญญา) ว่าเป็นวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง

ทฤษฎีของเขาระบุได้แย้งว่าความฉลาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งตามที่เคยระบุความหมายไว้แต่เดิมซึ่งเรียก “ไอคิว” (IQ) นั้นไม่เพียงพอที่จะชี้นำไปสู่การแสดงความสามารถของมนุษย์ที่มีมากมายหลากหลาย ในความคิดของเขา เด็กที่ฝึกคูณเลข(คณิตศาสตร์) ได้อย่างคล่องแคล่วไม่จำเป็นว่าจะฉลาดกว่าคนที่คิดเลขไม่ค่อยได้

เด็กคนที่สองอาจมีปัญหาชนิดอื่นที่แกร่งกว่าก็ได้ ดังนั้นการเรียนรู้ที่ดีที่สุดอาจเกิดจากวัตถุประสงค์ที่ให้ผ่านวิธีการที่ ต่างกัน เขาอาจจะทำได้ดีในเรื่องที่ไม่ใช่คณิตศาสตร์หรืออาจจะกำลังดูผ่าน กระบวนการเรียนรู้การคูณที่ ระดับพื้นฐานที่ลึกซึ้งกว่าซึ่งซ่อนศักยภาพ ที่เหนือชั้นกว่าปัญญาทางคณิตศาสตร์ไว้สูงกว่าคนที่แค่จำหลักคิดได้ เท่านั้น

ประเภทของพหุปัญญาตามการจำแนกของ Gardner

1. ด้านภาษา (Linguistic Intelligence)

ขอบเขต ของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับเรื่องคำ ทั้งพูดและเขียน ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้จะแสดงความสามารถในเรื่องคำ และภาษา พวกเขามักจะเก่งการอ่าน การเขียนการเล่าเรื่อง และจดจำคำพร้อมกับวัน เดือน ปี ได้ดี พวกเขามี แนวโน้มเรียนได้ดีที่สุดผ่านการอ่าน การจดบันทึก ฟังการสอน และผ่านการอภิปรายถกเถียง และมักมีทักษะ การอธิบาย การสอน การปราศรัยหรือพูดจูงใจ จะเรียนภาษาต่างประเทศได้อย่างสบายเพราะมีความจำเรื่องคำ ได้ดี สามารถนึกย้อนหลังได้ และมีความสามารถเข้าใจ และจัดการ โครงสร้างประโยคได้

2. ด้านตรรกศาสตร์ / คณิตศาสตร์(Mathematical/ Logical Intelligence)

ขอบ เขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับตรรกะ นามธรรม การใช้เหตุผลและตัวเลข คนที่มีปัญญาด้านนี้มักจะเก่งคณิตศาสตร์ หมากรุก การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขและตรรกะ คำนิยามที่ถูกต้องตั้งอยู่บนการเน้นย้ำบนความสามารถทางคณิตศาสตร์แบบเดิม ความสามารถในการใช้เหตุผล การจดจำรูปแบบนามธรรม การหาความจริงและการคิดอย่างวิทยาศาสตร์ และความสามารถในการคำนวณที่ซับซ้อนสามารถนำมาเทียบเคียงกับมโนทัศน์เรื่องปัญญาแบบเดิมหรือ

3. ด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence)

ขอบ เขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการตัดลึนภาพและพื้นที่ ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้จะเป็นคนที่ใช้สายตา และวิเคราะห์วัตถุในมโนภาพได้ดี ผู้ที่มีปัญญาทางพื้นที่มักมีประสิทธิภาพในการแก้ปริศนาได้ดี พวกเขามีความจำทางสายตาที่ดีและโน้มเอียงไปในทางศิลปิน และมักมีสัมผัสเรื่องทิศทางได้ดีรวมถึงอาจมีเรื่องการประสานงานระหว่างมือ และตาที่ดีด้วย ซึ่งจะเหมือนกับลักษณะที่เห็นในกลุ่มปัญญาด้านการเคลื่อนไหว ดูเหมือนว่ามีความใกล้เคียงกันอย่างสูงระหว่างปัญญาด้านพื้นที่ และปัญญาด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งเท่ากับว่าปัญญาทั้งสองชนิดนี้ไม่ได้เป็นอิสระต่อกัน เนื่องจากการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวข้องกับการจัดการสัญลักษณ์ จำนวน และปัญญาด้านพื้นที่ที่มีลักษณะเดียวกันด้วย

4. ด้านการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence)

ขอบ เขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวทางร่างกายและจิตวิทยา ตามทฤษฎีผู้ที่มีปัญญาด้านการเคลื่อนไหวของร่างกายจะเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อ เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ เช่น การยืนขึ้นและเดินไปรอบๆ และมักจะเก่งในกิจกรรมทางร่างกายเช่น กีฬา หรือเต้นรำ พวกเขาอาจจะชอบการละครหรือการแสดง โดยทั่วไปมักถนัดการสร้างหรือทำบางสิ่ง มักจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดโดยใช้ร่างกาย มากกว่าแค่อ่านหรือฟัง ผู้ที่มีความสามารถเช่นนี้มักจะใช้สิ่งที่เรียกว่า ความทรงจำจากกล้ามเนื้อ คือ พวกเขาจะจำสิ่งต่างๆผ่านร่างกายเช่น การจำถ้อยคำหรือรูป

5. ด้านดนตรี (Musical Intelligence)

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

6. ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ในทฤษฎีผู้ที่มีปัญญาทางการปฏิสัมพันธ์สูงมีแนวโน้มเอาใจใส่ต่อสิ่งภายนอก ลักษณะนิสัยตามการสัมผัสถึงอารมณ์ ความรู้สึก ภาวะจิตใจ แรงจูงใจของผู้อื่น สามารถร่วมไม้ร่วมมือเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของทีมให้ได้สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเอาใจใส่ผู้อื่นได้ง่าย เป็นได้ทั้งผู้นำและผู้ตาม ปกติเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่น ชอบการได้อภิปรายถกเถียง

7. ด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้จะเกี่ยวกับความสามารถในการใคร่ครวญและวิเคราะห์ตนเอง คนที่มีปัญญาประเภทนี้มักเป็นคนเก็บตัวและชอบทำงานคนเดียว เป็นคนระวังตัวสูง สามารถเข้าใจอารมณ์ เป้าหมาย และแรงจูงใจของตนเองได้ มักมีความเกี่ยวข้องกับการแสวงหาทางความคิด เช่น ปรัชญา จะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อรับอนุญาตให้จดจ่อสิ่งที่ตนสนใจ มีระดับการเป็นผู้พอใจในความเป็นเลิศสูงเนื่องมาจากปัญญาของ

8. ด้านธรรมชาติ (Naturist Intelligence)

ขอบเขตของปัญญาด้านนี้เกี่ยวกับการเข้าใจถึงซึ่งเรื่องธรรมชาติ การดูแล และเชื่อมโยงข้อมูลกับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติของผู้นั้น ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้อาจกล่าวได้ว่ามีความอ่อนไหวต่อธรรมชาติ และสถานที่ที่ตนอยู่ ความสามารถที่จะดูแลบางสิ่ง และเอาใจใส่ ผีกลสัตว์ให้เชื่อง และสัมพันธ์กับสัตว์ได้ดีกว่า ทั้งยังสามารถสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงในอากาศ หรือความแปรปรวนทั่วไปในสิ่งรอบตัวได้ การจดจำและจัดกลุ่มสิ่งของเป็นสิ่งหลักของผู้มีปัญญาเข้าใจธรรมชาติ พวกเขาจะต้องเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับความรู้ที่มีมาก่อนหน้านี้เพื่อจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ที่แท้จริง นักธรรมชาติวิทยา เรียนได้ดีที่สุดเมื่อสิ่งนั้นๆเกี่ยวกับการรวบรวม และการวิเคราะห์ หรือเกี่ยวพันกับบางสิ่งๆที่สะดุดตาอย่างยิ่งในธรรมชาติ ผู้เรียนแนวธรรมชาติจะสนใจเรียนมากขึ้นเมื่ออยู่นอกสถานที่หรือด้วยการ เคลื่อนไหว

10. การออกแบบขบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ชั้น

1. ชั้นเตรียมหรือชั้นนำ ครูให้นักเรียนเข้าแถวเพื่อตรวจความพร้อม การแต่งกาย จำนวนนักเรียน สุขภาพร่างกาย และความปลอดภัยต่าง และอบอุ่นร่างกาย
2. ชั้นอธิบายและสาธิต ครูนำนวัตกรรมมาให้ให้นักเรียนดู พร้อมอธิบายลักษณะคุณสมบัติของนวัตกรรม วิธีใช้ ตลอดจนประโยชน์ของนวัตกรรม ครูสาธิตการใช้นวัตกรรม
3. ชั้นฝึกปฏิบัติ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้บันไดลิง และการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้ราวกระโดดต่างระดับ ครูแนะนำและปรับปรุงแก้จุดบกพร่องของนักเรียน

4. ชื่อนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาสาธิต การเคลื่อนที่พื้นฐาน โดคใช้บัน ไคลิง และการเคลื่อนที่พื้นฐานโดยใช้ริ้วต่างระดับ และสุดท้ายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันการเคลื่อนที่พื้นฐาน โดคใช้บัน ไคลิง และการเคลื่อนที่พื้นฐาน โดยใช้ริ้วต่างระดับ โดยแต่ละให้มึนักเรียนจำนวนเท่ากัน
 5. ชื่นสรุป ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายลักษณะการเคลื่อนที่ที่ต้องถูก ก่อให้สมรรถภาพทางร่างกาย สามารถนำไปเป็นพื้นฐานในการเล่นกีฬาชนิดต่าง ตลอดจนเกิดความปลอดภัย ในชีวิตประจำวัน
11. โครงสร้างและองค์ สือการเรียนรู้ของนวัตกรรม
 - สื่อนวัตกรรมการอุปกรณืฝึกทักษะพื้นฐานการกระ โดคตบวอลเลย์บอล
 - 1 กำหนดเนื้อหา และประสบการณ์ หรือบูรณาการตามทีเห็นเหมาะสม
 - 2.กำหนดหน่วยการสอน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการสอน
 - 3. กำหนดหัวเรื่อง ผู้สอนจะแบ่งประสบการณ์ออกมาเป็นกี่หัวข้อ
 - 4. กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการ โดคจะต้องสอดคล้องกับหน่วย
 - 5. กำหนดวัตถุประสงค์ โดยให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง
 - 6. กำหนดกิจกรรม โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
 - 7. กำหนดแบบประเมินผล โดยออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
 - 8. เลือกและผลิตสื่อนวัตกรรม
 - 9. หาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมเพื่อนำมาพัฒนาต่อไป
 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ
 - นักเรียนกลุ่มเป้าหมายร้อยละ 80 มีทักษะพื้นฐานในการกระ โดคตบวอลเลย์บอลที่ถูกต้อง และ เกิดความปลอดภัย
 - นักเรียนกลุ่มเป้าหมายร้อยละ 80 มีทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนที่ ที่ถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การเล่นกีฬาชนิดต่าง ได้ดี
 13. งบประมาณ เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมศึกษา 2,000 บาท
 14. การประเมินผล
 - การบรรลุเป้าของการพัฒนานวัตกรรม ด้านการสอน
 - สังเกต / สอบถาม เจตคติและความพึงพอใจของผู้เรียน

ลงชื่อ

(นายสุนทร พรหมลาย)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำรายงาน แผนพัฒนานวัตกรรม

ลงชื่อ

(นางปฐมาวดี ศรีชนะ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

16 / พฤษภาคม / 2569

4-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....นางเอื้องขวัญ...สารักษ์
2. ชื่อนวัตกรรม...นวัตกรรมการสอนภาษาแบบธรรมชาติโดยใช้คำพื้นฐานระดับอนุบาล.3
โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)
3. ระยะเวลาดำเนินการ..16 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

เนื่องด้วยในปัจจุบันการสอนภาษาให้แก่เด็กนักเรียนระดับอนุบาลศึกษามีปัญหาและข้อขัดแย้งต่างๆ
หลาย ประการ ทั้งในด้านปรัชญา ทฤษฎีหลักการและแนวปฏิบัติตลอดจนความกดดันที่โรงเรียนอนุบาลได้รับจาก
กระแส ความต้องการด้านการเร่งรัด อ่าน – เขียนของผู้ปกครองจนกระทั่งสามารถกล่าวได้ว่า เป็นปัญหาทาง
การศึกษา ระดับชาติที่มีความวิกฤตควรได้รับการแก้ไขอย่างรีบด่วน ดังนั้น ผู้เขียนจึงใคร่ขอเสนอบทความนี้ใน
ฐานะ นักวิชาการและนักปฏิบัติที่ท านีควบคู่กันไปกับกลุ่มชมรมพัฒนาเด็กปฐมวัยโดยปวงชน เพื่อสะท้อน
นวัตกรรมการสอน ภาษาอีกแนวทางหนึ่ง ที่มีการศึกษาวิจัยและทดลองใช้ในประเทศไทยมาได้ระยะเวลาหนึ่งแล้วว่า
สามารถส่งเสริม พัฒนาการด้านภาษาได้อย่างเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบท
ของสังคมวัฒนธรรม ประการสำคัญ เด็กได้เรียนรู้ด้วยความสุข ไม่เบื่อหน่ายเพราะถูกบังคับให้อ่านเขียนและ
ท่องจำตลอดเวลา

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษา ค้นคว้าสนใจที่จะพัฒนาสื่อการสอนที่สอดคล้อง ส่งเสริม
พัฒนาการด้านภาษา โดยเฉพาะบัญชีคำพื้นฐานของระดับชั้นอนุบาล สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 เพื่อให้
นักเรียนมีพัฒนาการด้านภาษา อ่านคำ สะกดคำที่เป็นคำพื้นฐานในระดับอนุบาลได้

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อให้เด็ก มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับคำพื้นฐานระดับอนุบาล
- 7.2 เพื่อให้เด็กสามารถอ่านและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้
- 7.3 เพื่อส่งเสริมให้เด็กนำคำพื้นฐานไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 28 คน ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

9. หลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 ความเป็นมา

ประวัติความเป็นมาของการสอนแบบธรรมชาติมีรากเหง้าจากต่างประเทศ เริ่มต้นศตวรรษที่16เกิดจากความเคลื่อนไหวของกลุ่มครูผู้บริหารนักการศึกษาและนักวิจัย ทำงานร่วมกันเป็นเครือข่ายการเรียนรู้โดย กลุ่มคนเหล่านี้ตระหนักถึงความรู้ต่างๆ ที่อยู่รอบตัวที่ทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษาแบบองค์รวมคือ ทั้งการฟัง พูด อ่านและเขียน ซึ่งในขณะนี้การสอนภาษาแบบธรรมชาติมีใช้ในประเทศต่างๆ เช่น ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ สหรัฐอเมริกาและแคนาดา เป็นต้น

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

ถึงแม้ว่าแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติจะพัฒนามาได้ไม่นาน แต่ในทศวรรษที่ผ่านมาหลายประเทศ ก็ได้ค้น ำ แนวการสอนนี้ไปใช้และได้รับการยอมรับแล้วว่าเป็นแนวการสอนที่มีประสิทธิภาพเพราะมีความสอดคล้องกับ ความต้องการในการเรียนรู้และความสนใจของเด็ก (บุษบิตันตวิวงศ์,2536) และเป็นการพัฒนาภาษาอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยจะเกิดผลดีในระยะยาว(ฉันทนภิภาคองกช, ม.ป.ป.) นอกจากนี้การสอนภาษาแบบธรรมชาติยังมีความสำคัญต่อการพัฒนาการรู้หนังสือขั้นต้น (Early Literacy) ให้แก่เด็กๆ โดยเฉพาะเด็กที่มาจากครอบครัวรายได้น้อยหรือฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ เป็นการป้องกันความล้มเหลวในระบบการศึกษาอีกด้วย (Bredkamp - Copple (Ed.), 1997)

9.2 ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง เคนเน็ท กู๊ดแมน (K. Goodman,1986) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติมีความเป็นมาจาก ทฤษฎีทางภาษาและทฤษฎีทางการเรียนรู้ร่วมกัน ในขณะที่บุษบง ดินตวิวงศ์ วิเคราะห์ว่าการสอนภาษาแบบ ธรรมชาติมีทฤษฎีพื้นฐาน 3 ทฤษฎี ประกอบด้วย (1) ทฤษฎีด้วยระบบของภาษา 2) ด้วย ภาษา ความคิด และสัญลักษณ์สื่อสาร และ (3) ทฤษฎีว่าด้วยการอ่านเขียนในระบบภาษา (บุษบา ทฤษฎีว่าต้นตวิวงศ์, 2536) โดยเฉพาะทฤษฎีที่ 2 กู๊ดแมน (Yetta M.Gookman,1989) กล่าวว่าเด็กต้องการที่จะใช้ภาษาในการ

แก้ปัญหาที่มีความสำคัญและมีความหมายต่อชีวิตประจำวันของตน สำหรับทฤษฎีทางการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อแนวการสอนนี้ประกอบด้วย เด็กเรียนรู้ภาษาจาก ประสบการณ์และการลงมือกระทำ (Dewey) เด็กเรียนรู้จากกิจกรรม การเคลื่อนไหวของตนเองและการได้สัมผัส จับต้องกับสิ่งต่างๆ แล้วสร้างความรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง (Piaget) เช่นเดียวกับไวทสกี้ (Vygotsky) กล่าวว่า อิทธิพล ของสังคมและบุคคลอื่นๆ มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็กและฮัลลiday (Haliday) กล่าวว่าบริบท (Context) มีส่วน สำคัญในการเรียนรู้ภาษาจึงสรุปได้ว่าการสอนภาษาแบบธรรมชาติเกิดจาก การผสมผสานทฤษฎีหลายๆ ทฤษฎีเข้า ด้วยกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์โดยตรงและสูงสุดกับผู้เรียน จากทฤษฎีต่างๆ ที่กล่าวมามีอิทธิพลต่อหลักการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ดังนั้น นฤมน เนียมหอม (2540) จึงได้สรุปหลักการของการสอนภาษาแบบธรรมชาติซึ่งสะท้อนทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นไว้ดังนี้

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

2. การสื่อสารที่มีความหมาย การสอนภาษาควรให้เด็กมีโอกาสสื่อสารโดยมีพื้นฐานจากประสบการณ์จริงที่มีความหมายต่อเด็ก ครูจะต้องจัดเวลาให้เด็กมีโอกาสที่จะอ่านและเขียนอย่างมีจุดมุ่งหมายจริงๆ โดยที่ไม่ใช่เป็นเพียงกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการฝึกหัด และจะต้องให้เด็กได้ใช้เวลาในการอ่านและเขียนตามโอกาสตลอดทั้งวัน โดยไม่ต้องกำหนดตายตัวว่าช่วงเวลาใดต้องอ่านหรือช่วงเวลาใดต้องเขียน

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

4. การตั้งความคาดหวัง การสอนภาษาจะต้องเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับที่เด็กเรียนรู้ที่จะพูดครูควรจะเชื่อมั่นว่าเด็กจะสามารถอ่านและเขียนได้ดีขึ้นและถูกต้องยิ่งขึ้น เด็กมีความสามารถในการอ่านและการเขียนตั้งแต่วัยอ่านและเขียนไม่ปน ดังนั้นจึงควรได้รับโอกาสที่จะอ่านและเขียนตั้งแต่วันแรกที่มาโรงเรียน

5. การคาดคะเน การสอนภาษาควรให้เด็กมีโอกาสที่จะทดลองกับภาษา สร้างสมมติฐานเบื้องต้นของตน และมีโอกาสเดาหรือคาดคะเนคำที่จะอ่าน และมีโอกาสคิดประดิษฐ์สัญลักษณ์และคิดสะกดเพื่อการเขียน ไม่ควรคาดหวังให้เด็กอ่านและเขียนได้เหมือนผู้ใหญ่

6. การใช้ข้อมูลย้อนกลับ การสอนภาษาควรตอบสนองความพยายามในการใช้ภาษาของเด็กในทางบวก ยอมรับการอ่านและการเขียนของเด็กว่า เป็นสิ่งที่มีความหมาย แม้ว่าจะยังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ และพยายามตอบสนองเด็กให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ อาจให้เด็กได้เห็นตัวอย่างที่ถูกต้องอย่างเป็นธรรมชาติเช่น การอ่านหนังสือเล่มที่เด็กชอบอ่านให้เด็กฟังในโอกาสอื่นๆ หรือเขียนใหญ่เมื่อมีการสนทนาในกลุ่มใหญ่ เป็นต้น

7. การยอมรับนับถือ การสอนภาษาจะต้องตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กว่าเด็กจะเรียนรู้การอ่านและเขียนอย่างแตกต่างกันตามช่วงเวลา และอัตราที่แตกต่างกัน ครูจะต้องศึกษาเด็กเป็นรายบุคคล ศึกษาความสนใจ ความสามารถ และสอนเด็กตามความสามารถที่แตกต่างกันของเด็ก เด็กจะต้องได้ตัดสินใจเลือก

กิจกรรม ที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองในเวลาเดียวกัน เด็กไม่จำเป็นต้องทำกิจกรรมอย่างเดียวกัน หรือทำกิจกรรมตามลำดับ ขั้นตอน เพราะการเรียนรู้ภาษาไม่มีลำดับขั้นตอนที่ถูกต้องตายตัว

8. การสร้างความรู้สึกเชื่อมั่น การสอนภาษาต้องส่งเสริมให้เด็กรู้สึกปลอดภัยที่จะคาดคะเนในการอ่านหรือเขียน แม้จะไม่เคยอ่านหรือเขียนมาก่อน ครูจะต้องทำให้เด็กไม่กลัวที่จะขอความช่วยเหลือ ด้านการอ่านและเขียนเมื่อจำเป็น เด็กจะต้องไม่ถูกตราหน้าว่าไม่มีความสามารถในการอ่านและเขียน ดังนั้น การสอนภาษาจึงต้องเป็นไปอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการและความสามารถของเด็กเพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่นว่าตนมีความสามารถที่จะอ่านและเขียนได้

9.3 ตัวอย่างการประยุกต์ทฤษฎีและหลักการการสอนภาษาแบบธรรมชาติในระดับห้องเรียน เป็นที่ยอมรับแล้วว่าครูเป็นบุคคลสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ถึงแม้ว่าการศึกษาจะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง แต่อย่างไรก็ตามบทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบของครูกลับยังมีความจำเป็น มากขึ้นโดยเฉพาะบทบาทที่เปลี่ยนไปจาก “ผู้ถ่ายทอดความรู้” เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” ครูต้องยอมรับความเป็น “ผู้ร่วมทางการเรียนรู้ (Co-Learner)” ไปพร้อมๆกับเด็ก ดังนั้นครูที่จะประยุกต์ใช้การสอนภาษาแบบธรรมชาติจึงมีบทบาทดังนี้ (นิรมล ช่างวัฒนชัย, 2541)

1. ครูสร้างความสนใจในคำและสิ่งพิมพ์
2. ครูหวังในเด็กแต่ละคนแตกต่างกัน
3. ใช้ประสบการณ์ตรงในการสนับสนุนการอ่าน การเขียน

4. ครูควรยอมรับกับความไม่ถูกครบถ้วนของเด็ก Blanche Perrotta (1996) เลาประสบการณ์ของตนเองในการนำการสอนภาษาแบบธรรมชาติ 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 : เมื่อเด็กทำได้สำเร็จก็จะวิ่งมาทำให้ผู้ใหญ่ดูซึ่งเธอกล่าว้าว่าโมเดลนี้ประสบความสำเร็จมากสามารถประยุกต์กับการสอนภาษาและ Bobbi Fisher (1991) กล่าวถึงประสบการณ์ของตนเองในหนังสือ Joyful Learning : A Whole Language Kindergarten ไวว่า เธอเริ่มต้นด้วยการมีความเชื่อในปรัชญาทฤษฎี หลักการของการสอนภาษาแบบธรรมชาติกล่าวคือ เธอจัดสภาพแวดล้อมในห้องให้เต็มไปด้วยสิ่งพิมพ์ สาธิตการอ่านและการเขียน ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการรู้หนังสือ เธอเห็นคุณค่าของการ คาดคะเน ให้เด็กมีโอกาสใช้และฝึกหัดภาษาและแลกเปลี่ยนในสิ่งที่เราสามารถทำได้ สำหรับการประยุกต์ใช้ในประเทศไทย

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมที่สร้างขึ้นในครั้งนี้เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้คำพื้นฐานในระดับชั้นอนุบาลเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนชั้นประถมศึกษาต่อไป ได้ดำเนินการตามรายละเอียดเป็นขั้นตอนดังนี้

10.1 ศึกษาบัญชีคำพื้นฐานระดับอนุบาล จำนวน 242 คำ

10.2 ออกแบบการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ให้เป็นที่สนใจของเด็ก (ทำเป็นกล่องคำ ตามหมวดหมู่ของคำ)

10.3 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.โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธนิมิตนราษฎร์)	-	-	2,000	-
รวม		2,000		

14. การประเมินผล

1. ทดสอบความสามารถในการอ่านและอธิบายความหมายของคำพื้นฐานของเด็ก
2. ทดสอบการเชื่อมโยงคำพื้นฐานกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

5-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

1. ผู้จัดทำ นางอรอนงค์ พรหมลาย โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนานวัตกรรมการ “3R Activity Based Learning” เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My Candle Festival ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)

3. ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้ แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

01 นวัตกรรมด้านระบบรูปแบบของการจัดการศึกษา

02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ

05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

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 ขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ

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

การจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการปฏิรูปการศึกษาควรเน้นการปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือกระทำ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (child center)

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning; ABL) หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และมีบทบาทในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยมุ่งเน้น ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่าน การเล่นเกม การร้องเพลง บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง คุณครูทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบกิจกรรมโดย การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนการใช้สื่อที่ดีเพื่อให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข

หลักการสอนแบบ 3R คือ Repetition คือ การสอนซ้ำไปซ้ำมาและใช้เวลาสอนมากกว่าปกติโดยใช้วิธีการสอนหลายๆวิธีในเนื้อหาเดิมดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสอนไม่ให้เกิดเบื่อและสามารถเข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น Relaxation คือ การสอนแบบไม่ตึงเครียดนักไม่สอนแต่เนื้อหาวิชาอย่างเดียวควรเปลี่ยนกิจกรรมจากการสอนวิชาการเป็นการเล่นเกม ร้องเพลงดนตรีหรือเล่นิทานบ้าง Roution คือ สอนให้เป็นกิจวัตรประจำวัน คือเป็นกิจกรรมที่จะต้องทำเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงศึกษาและการพัฒนานวัตกรรม 3R Activity Based Learning โดยใช้กระบวนการการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning; ABL) เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธนิมิตนาราษฎร์) ปีการศึกษา 2569 จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน การใช้ 3R Activity Based Learning ในเรื่อง My Candle Festival โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)
2. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ 3R Activity Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 25 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

หลักการสอนแบบ 3R คือ Repetition คือ การสอนซ้ำไปซ้ำมาและใช้เวลาสอนมากกว่าปกติโดยใช้วิธีการสอนหลายๆวิธีในเนื้อหาเดิมดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสอนไม่ให้เด็กเบื่อและสามารถเข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น Relaxation คือ การสอนแบบไม่ตึงเครียดนักเรียนไม่สอนแต่เนื้อหาวิชาอย่างเดียวควรเปลี่ยนกิจกรรมจากการสอนวิชาการเป็นการเล่นเกม ร้องเพลงดนตรีหรือเล่นนิทานบ้าง Rotion คือ สอนให้เป็นกิจวัตรประจำวัน คือเป็นกิจกรรมที่จะต้องทำเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน

ทฤษฎีการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) คือแนวจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่าน

ประสบการณ์ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม โดยเปลี่ยนบทบาทครูจากผู้สอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ช่วยพัฒนาทักษะ กระบวนการคิด และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

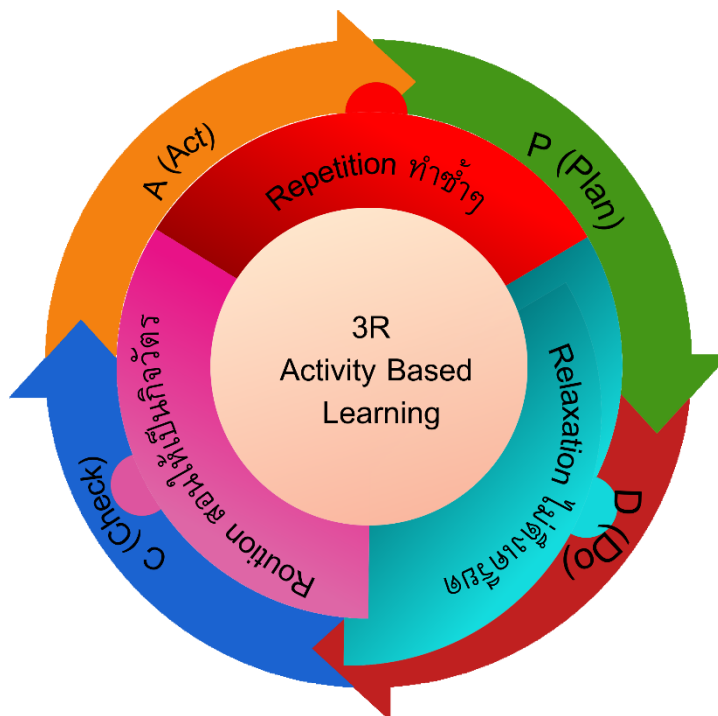
หลักการและขั้นตอนของ ABL

แนวคิดหลักอิงจากทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยแบ่งขั้นตอนการเรียนรู้ออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก (พิมพ์ันท์ เดชะคุปต์ และเพียวร์ ยินดีสุข):

1. **ขั้นนำ (Introduction):** กระตุ้นความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
2. **ขั้นกิจกรรม (Activity):** ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง สวมบทบาท หรือทำเกม เพื่อสร้างองค์ความรู้
3. **ขั้นอภิปราย (Discussion):** แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ผลการทำกิจกรรมร่วมกัน
4. **ขั้นสรุป (Conclusion):** รวบรวมความรู้ที่ได้จากกิจกรรมและอภิปราย สรุปเป็นความคิดรวบยอด

ประโยชน์ของ Activity-Based Learning (ABL)

- ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน
- ความรู้คงทนเพราะได้ลงมือทำเอง
- พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา
- ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์



3R Model

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์โครงสร้างของสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 3R Activity Based Learning และกิจกรรมเป็นฐาน
3. จัดทำกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (ตามหลัก ABL 4 ขั้นตอน)

- Warm-up (ขั้นนำ): เปิดคลิปเกี่ยวกับ Candle Festival เพื่อกระตุ้นความสนใจ
- Activity (ขั้นกิจกรรม): ลงมือทำกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้คำศัพท์
- Discussion (ขั้นแลกเปลี่ยน): ให้เด็กๆ สรุปคำศัพท์ที่ได้จากกิจกรรมร่วมกัน
- Wrap-up (ขั้นสรุป): ทำใบงานสั้นๆ เช่น การโยงเส้นจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์เพื่อประเมินความเข้าใจ เกม Black box เกมบิงโก

3. ประเมินผลการเรียนรู้
4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
5. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมประกอบการสอน
6. วัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
7. สรุปผลการดำเนินการ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

เกม Black box เกมบิงโก Flash Card

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ ๘๐
2. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2,000 บาท

14. การประเมินผล

1. การสังเกต
2. แบบทดสอบ

ลงชื่อ.....

(นางอรอนงค์ พรหมลาย)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ลงชื่อ.....

(นางปฐมาวดี ศรีชนะ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

6-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม : นายณัทพงศ์ แก้วลี
2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การพัฒนาการอ่านออกเสียงโดยใช้หลัก BBL ตามแบบ DRIVE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
3. ระยะเวลาดำเนินการ : 1 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 - แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
 - แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
5. ประเภทของนวัตกรรม
 - 01 นวัตกรรมด้านระบบรูปแบบของการจัดการศึกษา
 - 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 - 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
 - 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ
 - 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
 - 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
 - 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การอ่านออกเสียงคำมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะภาษา ช่วยให้ผู้เรียนอ่านได้ถูกต้องตามอักขรวิธี ชัดเจน และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น และช่วยให้สามารถสื่อสารและแสดงอารมณ์ผ่านน้ำเสียงได้อย่างเหมาะสมจากสภาพปัญหาต่าง ๆ

สภาพปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้น ป.1 ส่วนใหญ่พบว่านักเรียนจำสระและพยัญชนะไม่ได้ สับสนพยัญชนะที่คล้ายกัน เขียนสะกดคำผิดโดยเฉพาะคำที่ไม่ตรงมาตรา การผันวรรณยุกต์ไม่ถูกต้อง และขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง สาเหตุหลักมาจากความพร้อมพื้นฐานที่แตกต่างกัน ปัญหาครอบครัว/ขาดเรียนบ่อย การขาดสื่อการสอนที่น่าสนใจ และปัญหาการเรียนรู้ส่วนบุคคลครูผู้สอนจึงได้ใช้วิธีการ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นแบบ บูพื้นฐานด้วย "เสียง" ไม่ใช่แค่ "รูป" และแยกกลุ่มพยัญชนะตาม อักษร 3 หมู่ (กลาง, สูง, ต่ำ) เพราะจะมีผลโดยตรงต่อการผันวรรณยุกต์ในอนาคต

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียน "จำแนกเสียง" พยัญชนะตามกลุ่มรหัสสีได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักเรียน "สะกดคำ" โดยการประสมพยัญชนะและสระผ่านสื่อเคลื่อนไหวได้
3. เพื่อให้ให้นักเรียน "อ่านออกเสียง" คำในบทเรียนได้อย่างคล่องแคล่วและมีความสุข

8. กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

- ทฤษฎีการเรียนรู้

หลักการ BBL ที่นำมาใช้

- Brain Plasticity: สมองเรียนรู้ผ่านการซ้ำๆ ที่สนุกและท้าทาย
- Pattern Seeking: สมองชอบมองหา "รูปแบบ" (Pattern) การแยกสีอักษร 3 หมู่จะช่วยให้สมองจัดระเบียบข้อมูลได้เร็วขึ้น
- Emotional Connection: การใช้จังหวะและดนตรีช่วยให้สมองหลั่งสารความสุข (Dopamine) ทำให้จำได้นาน

หลักการสอนการอ่านออกเสียงที่มีประสิทธิภาพ:

- ความชัดเจน (Accuracy): ต้องอ่านออกเสียงให้ถูกต้องตามอักขรวิธี
- การสังเกต (Observation): เสียงดังฟังชัด และเป็นธรรมชาติ
- การฝึกฝน (Practice): การได้รับข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)
- การทำซ้ำ (Repetition): การทำซ้ำก่อให้เกิดทักษะ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

DRIVE Model ได้นำหลักการ PDCA มาเป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดนี้ โดยแต่ละขั้นตอนของ DRIVE Model สอดคล้องกับแต่ละขั้นตอนของวงจร PDCA เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนถึงการพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนอย่างมีระบบ การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุขอีกด้วย DRIVE Model เป็นกรอบแนวคิดที่ช่วยในการพัฒนากลยุทธ์และการปฏิบัติงาน โดยมีขั้นตอนหลัก 5 ขั้นตอนคือ

1. Design (ออกแบบ)
2. Respond (ตอบสนอง)
3. Implement (ดำเนินการ)
4. Verify (ตรวจสอบ)
5. Enhance (ปรับปรุง)

ขั้นตอนการผลิตนวัตกรรม

ขั้นที่ 1: เตรียมความพร้อม (Pre-Exposure)

- **กิจกรรม:** "พยัญชนะไร้ชื่อ"
- **วิธีทำ:** เปิดเสียงที่เน้นเฉพาะ "เสียง" (Phonemic Awareness) เช่น แทนที่จะร้อง ก.ไก่ ให้ร้องเป็นจังหวะ "กอ กอ กอ... อา อา อา... กา!"
- **เหตุผล:** เพื่อกระตุ้นสมองส่วนการฟัง (Auditory Cortex) ให้คุ้นชินกับหน่วยเสียงเล็กที่สุดก่อนเห็นตัวเลข

ขั้นที่ 2: การสร้างรูปแบบ (Patterning)

- **กิจกรรม:** "บ้าน 3 สี" (The 3-Color Houses)
- **วิธีทำ:** ใช้นวัตกรรมบัตรคำหรือสื่อดิจิทัลที่แยกสีพยัญชนะตามหมู่:
 - สีเขียว (อักษรกลาง): เสียงเรียบๆ สบายๆ (ก, ด, ต...)
 - สีส้ม (อักษรสูง): เสียงพุ่งขึ้นฟ้า (ข, ฉ, ผ...)
 - สีฟ้า (อักษรต่ำ): เสียงก้องในคอ (ค, ง, ช...)
- **เหตุผล:** สมองส่วนการมองเห็น (Visual Cortex) จะใช้ "สี" เป็นตัวช่วยจำแนกกลุ่ม แทนการท่องจำกฎไวยากรณ์ที่ซับซ้อน

ขั้นที่ 3: การประมวลผลเชิงลึก (Deep Processing)

- **กิจกรรม:** "กระจกวิเศษ" (The Mouth Mirror)
- **วิธีทำ:** ให้นักเรียนส่องกระจกขณะออกเสียง "กอ" (ลิ้นแตะเพดานอ่อน) หรือ "บอ" (เม้มปาก) เพื่อเชื่อมโยงการรับรู้ทางกาย (Kinesthetic) กับเสียงที่ได้ยิน
- **เหตุผล:** การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลาย (Multisensory) ช่วยให้การจำในสมองลึกขึ้น

ขั้นที่ 4: การจัดเก็บข้อมูล (Storage & Retrieval)

- กิจกรรม: "บันไดเลื่อนเสียง"
- วิธีทำ: ใช้สื่อทำมือที่เป็นแถบกระดาษเลื่อนผ่านพยัญชนะ เมื่อเลื่อนสระไปวางข้างพยัญชนะสีไหน เด็กต้องปรับโทนเสียงตามสีนั้น (เช่น สีเขียวอ่านเสียงสามัญ สีส้มอ่านเสียงจัตวาอัตโนมัติ)
- เหตุผล: เป็นการฝึก Brain Automacity (ความอัตโนมัติของสมอง)
 ขั้นที่ 5: การประยุกต์ใช้ (Functional Application)
- กิจกรรม: "นักสืบเสียงหาย"
- วิธีทำ: ให้เด็กฟังคำครู่ แล้วเลือก "บัตรสี" (พยัญชนะ) มาประสมให้ตรงกับเสียงที่ได้ยิน
- เหตุผล: เป็นการตรวจสอบว่าสมองสามารถดึงข้อมูลออกมาใช้ (Retrieve) ได้ถูกต้องหรือไม่

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

DRIVE Model ได้นำหลักการ PDCA มาเป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดนี้ โดยแต่ละขั้นตอนของ DRIVE Model สอดคล้องกับแต่ละขั้นตอนของวงจร PDCA เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนถึงการพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอนอย่างมีระบบในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุขอีกด้วย DRIVE Model เป็นกรอบแนวคิดที่ช่วยในการพัฒนากลยุทธ์และการปฏิบัติงาน โดยมีขั้นตอนหลัก 5 ขั้นตอนคือ

1. Design (ออกแบบ)
2. Respond (ตอบสนอง)
3. Implement (ดำเนินการ)
4. Verify (ตรวจสอบ)
5. Enhance (ปรับปรุง)



12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไทรพุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์ ป. 1 มีผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านรู้เรื่อง ที่สูงขึ้น ทั้งระดับสถานศึกษา และระดับเขตพื้นที่การศึกษา

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรม การพัฒนาการอ่านออกเสียงโดยใช้หลัก BBL ตามแบบ DRIVE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	-	-	2,000	-
รวม	2000			

14. การประเมินผล : ผลคะแนนการสอบอ่านระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ลงชื่อ.....

(นายฉันทพงศ์ แก้วลี)

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนางานนวัตกรรม

ลงชื่อ.....

(นางปฐมาวดี ศรีชนะ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

๙/มีนาคม/๒๕๖๙

7-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม...นางชนมณีนิภา สุวรรณชัยรบ.....
๒. ชื่อนวัตกรรม...ชุดสื่อเกม coding เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงตรรกะและแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้น
อนุบาล ๒ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
๓. ระยะเวลาดำเนินการ.....วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐.....

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้
แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบรูปแบบของการจัดการศึกษา
- ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ
- ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความจำเป็นมา

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรม
เลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตาม
ศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรักความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน
เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน
สังคม และประเทศชาติ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์
จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข และ
เหมาะสมตามวัย มี ทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึก
ความเป็นไทย ด้วยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัวชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา
เด็ก เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจน
ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้สอน เด็ก
กับผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนาและให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัยเพื่อให้เด็กมีโอกาส

พัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้านอย่างเป็นอรรวมมีคุณภาพ และเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ.2560:2-4)

ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ เทคโนโลยีและดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิต การเตรียมความพร้อมให้เด็กปฐมวัยจึงไม่ได้จำกัดเพียงแค่การอ่านออกเขียนได้ แต่รวมถึงการสร้าง "ทักษะการคิดเชิงคำนวณ" (Computational Thinking) ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (Coding) เพื่อให้เด็กสามารถปรับตัวและแก้ปัญหาในโลกสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในวัยปฐมวัย (๓-๖ ปี) เป็นช่วงวัยทองของการพัฒนาสมอง โดยเฉพาะทักษะการคิดเชิงตรรกะ (Logical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem Solving) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการจัดลำดับความคิด การมองเห็นรูปแบบ และการคาดการณ์ผลลัพธ์ หากเด็กได้รับการกระตุ้นทักษะเหล่านี้อย่างถูกวิธีจะส่งผลต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

จากการสังเกตการจัดการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นอนุบาล ๒ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) พบว่าเด็กบางส่วนยังขาดทักษะในการวางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มักจะใช้วิธีการลองผิดลองถูกโดยไม่มีทิศทางเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ซับซ้อน นอกจากนี้สื่อการสอนเดิมอาจเน้นการท่องจำหรือการทำตามคำสั่งครูเพียงอย่างเดียว ทำให้เด็กขาดโอกาสในการฝึกคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษา ค้นคว้าสนใจที่จะพัฒนาทักษะเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว จึงเห็นความสำคัญของการนำแนวคิด "Unplugged Coding" หรือการเรียนรู้โค้ดดิ้งแบบไม่ใช่คอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ผ่านรูปแบบของ "ชุดสื่อเกมการศึกษา" ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กปฐมวัยและจะช่วยเปลี่ยนเรื่องที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่เด็กเข้าใจได้ง่ายเพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีกระบวนการคิดที่รอบคอบ เป็นระบบ สามารถวางแผนแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ และพร้อมเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพในยุคดิจิทัลต่อไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงตรรกะ (Logical Thinking):

เพื่อให้เด็กปฐมวัยสามารถจัดลำดับขั้นตอนการทำงานและวางแผนกิจกรรมอย่างเป็นระบบผ่านชุดสื่อเกม Coding

๒. เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving):

เพื่อให้เด็กสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ ลองผิดลองถูก และหาวิธีการแก้ไขปัญหา เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในเกมที่กำหนดไว้ได้

๓. เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานด้านวิทยาการคำนวณ (Computational Thinking):

เพื่อให้เด็กเข้าใจสัญลักษณ์และการใช้ชุดคำสั่ง (Coding Cards) เช่น การใช้ลูกศรบอกทิศทาง (ซ้าย, ขวา, หน้า, หลัง) ในการสื่อสารความหมาย

๔. เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning):

เพื่อให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และกล้าตัดสินใจผ่านการเล่นเกมที่เน้นการลงมือทำ

๕. เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์:

เพื่อให้เด็กฝึกการรอคอย การปฏิบัติตามกติกา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในการไขปริศนาหรือทำภารกิจในเกมให้สำเร็จ

๘. กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธพัฒน์นครราชสีมา)

๙. หลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning คือกระบวนการเรียนรู้ที่ให้เด็กได้ "คิด" "ทำ" และ "สะท้อนความคิด" ผ่านกิจกรรมที่ครูออกแบบไว้ โดยเด็กจะไม่ใช่ว่าผู้รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เป็น "ผู้สร้างความรู้" ผ่านการลองผิดลองถูกในเกมได้ลงมือปฏิบัติจริง เด็กได้หยิบจับบัตรคำสั่ง วางแผนบนกระดาน และเดินตัวละครด้วยตนเอง ทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่าง "คำสั่ง" กับ "ผลลัพธ์" อย่างเป็นรูปธรรมมีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละเกม ครูจะตั้งสถานการณ์ปัญหา เพื่อกระตุ้นให้เด็กวิเคราะห์และวางแผนได้มีส่วนร่วมและการสื่อสาร เด็กได้ทำงานเป็นกลุ่มย่อย ช่วยกันวางแผน ถกเถียง และแลกเปลี่ยนวิธีการเดินคำสั่ง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมไปพร้อมกันมีการสะท้อนคิด เมื่อเดินผิดพลาด ครูจะไม่บอกคำตอบทันที แต่จะใช้คำถามกระตุ้น เพื่อให้เด็กได้ตรวจสอบกระบวนการคิดของตนเอง

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

COACH Model สำหรับนวัตกรรม Coding ปฐมวัย

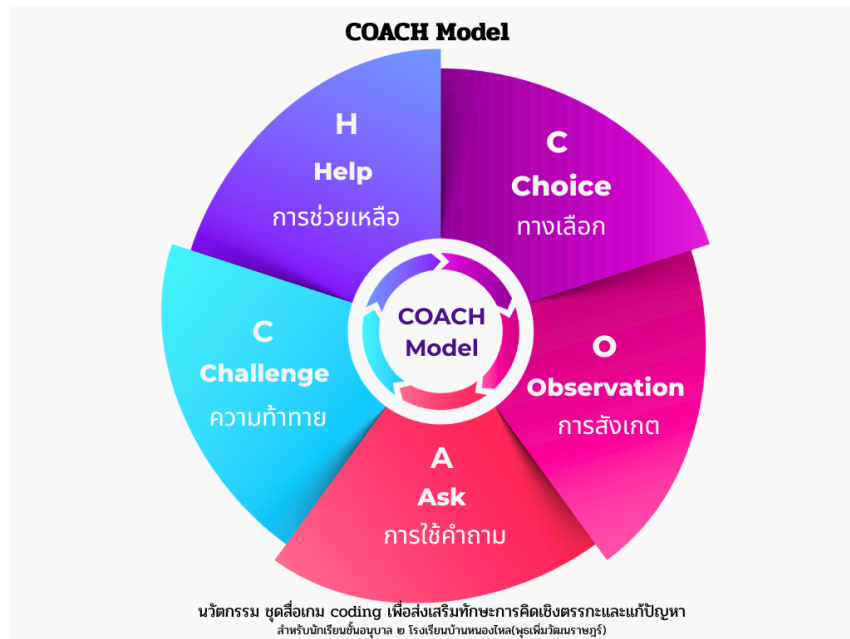
C : Choice ทางเลือก เปิดโอกาสให้เด็กได้ เลือก เส้นทางหรือวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ไม่บังคับว่าต้องเดินเส้นทางเดียว

O : Observation การสังเกต โดยครูจะทำหน้าที่ สังเกต พฤติกรรมการคิด การตัดสินใจ และการลองผิดลองถูกของเด็ก แต่สังเกตว่าเด็กติดขัดตรงไหน หรือมีแนวคิดอย่างไรในการวางแผน

A : Ask เมื่อเด็กเจอปัญหาหรือเดินผิดทาง ครูใช้คำถามปลายเปิด แทนการบอกคำตอบ

C : Challenge ความท้าทายในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง

H : Help การช่วยเหลือโดยให้คำชี้แนะ เน้นการชมเชยในความพยายามและกระบวนการคิด มากกว่าแค่ผลลัพธ์ที่ถูกต้อง เพื่อสร้างความมั่นใจ



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่อง “ทักษะการคิดเชิงตรรกะได้แก่

๑. ชุดสื่อเกม coding
๒. เกมการศึกษา

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) ที่ผ่านการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม Coding ร้อยละ ๙๐ มีทักษะการคิดเชิงตรรกะ กระบวนการคิดที่รอบคอบ เป็นระบบ สามารถวางแผนแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการสำหรับเด็กปฐมวัยอยู่ในระดับดีขึ้น

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรม ชุดสื่อเกม..coding.เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงตรรกะและแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล.๒ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)	-	-	๒,๐๐๐	-
รวม			๒,๐๐๐	

๑๓. การประเมินผล : แบบประเมินทักษะการคิดเชิงตรรกะและการแก้ปัญหา

ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางชนมณีภา สุวรรณชัยรบ)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

8-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวมลฤดี ศรีसानต์
๒. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการคูณ โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโก สูตรคูณมหาสนุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
๓. ระยะเวลาดำเนินการ วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงเรียนรู้ต่างๆ
- ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนสำคัญที่สุด เชื่อว่าคนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรมมีกระบวนการเรียนรู้ โดย จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากประสบการณ์จริง และตามมาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐) คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมี คุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นสำคัญเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษาหรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่ตี่ขึ้นและการ เตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาโลก

จากการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เรื่องการคูณ พบว่านักเรียนยังไม่มี ความแม่นยำในการท่องสูตรคูณ อีกทั้งผู้เรียนมีทักษะการคิดคำนวณได้ไม่ถูกต้อง หรือไม่เร็วเท่าที่ควร อาจ ทำให้

เกิดความย่อท้อ เบื่อหน่าย และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณ และเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และฉบับปรับปรุงผู้รายงานในฐานะเป็นครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) จึงใช้วิธีการพัฒนาทักษะการคูณโดยใช้กิจกรรมเกมบิงโก สูตรคูณมหาสนุก เข้ามาเสริมในการเรียนการสอน สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีกระตือรือร้น สนุกสนาน ใฝ่เรียนรู้เรียนรู้อย่างมีความสุข เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์และช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิดคำนวณของนักเรียนได้ดีขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโก สูตรคูณมหาสนุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

๗.๒ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เกมบิงโก สูตรคูณมหาสนุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๗ คน ปีการศึกษา ๒๕๖๙ โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

๙. หลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ สารการเรียนรู้คณิตศาสตร์

๑. ความสำคัญของคณิตศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑:๔๗) ได้มีการกล่าวถึงความสำคัญของคณิตศาสตร์ไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิด สร้างสรรค์ คิด อย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วน รอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์วางแผน ตัดสินใจแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่าง ถูกต้อง เหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่นๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (๒๕๔๗ : ๑-๕) กล่าวว่า สารการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ เป็นเนื้อหา และกระบวนการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ที่พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ตามที่กำหนดไว้ใน ความมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๔๔ คือ มีทักษะและ กระบวนการ โดยเฉพาะทาง คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญญา และทักษะในการ ดำเนินชีวิต

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์

๒.๑ ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพ ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช (๒๕๔๐:๒๔) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตัวชี้ความสำเร็จ ในการจัดการศึกษาตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

สมพร เชื้อพันธ์ (๒๕๔๗:๕๓) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการ เรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบ ด้วยวิธีการ ต่างๆ

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข (๒๕๔๘:๑๒๕) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความรู้ ความสามารถของนักเรียนที่เกิดจากการ เรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนการสอน และสามารถใช้เครื่องมือวัดได้

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยการใช้เกมประกอบไปด้วยทฤษฎีที่สำคัญ ๓ ทฤษฎีได้แก่ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง และทฤษฎีประสบการณ์นิยม ซึ่งได้มีผู้อธิบายไว้ดังต่อไปนี้

๑. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist, Constructivism)

Underhill, Cobb, wood and Yackel, Balacheff, Confrey (๑๙๙๑ อ้างถึงในไพจิตร สดวกการ, ๒๕๓๙ : ๒) กล่าวว่าทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์(constructivist theory) หรือ คอนสตรัคติวิซึ่ม (constructivism) มีแนวคิดหลักว่า บุคคลเรียนรู้โดยวิธีการที่ต่างกัน โดยอาศัยประสบการณ์เดิม โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ ความสนใจและแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐาน

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (๒๕๓๗ : ๒) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มีสาระสำคัญ คือจาก รากฐานทางจิตวิทยาซึ่งอ้างอิงมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ที่ว่าด้วย กระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ ที่มีการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมจากกลไกสองอย่างคือ การดูดซึมเข้าสู่โครงสร้าง คือ การใช้ ๖ ความสามารถในการตีความ ปัญหา และการปรับโครงสร้างคือความสามารถในการหาวิธีใหม่มาตีความ หรือแก้ไขปัญหา

ยุรวุฒน์ คล้ายมงคล (๒๕๓๔) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เกิดขึ้นจากการบูรณาการของ ความรู้จากหลายสาขาวิชาทั้งความรู้จากทฤษฎีจิตวิทยาการศึกษากลุ่มปัญญานิยม ทฤษฎีทางสังคม วัฒนธรรม ภาษาศาสตร์ และมานุษยวิทยา

๒. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)

สุชิน เพ็ชรรักษ์ (๒๕๔๘ : ๓๑-๓๔) กล่าวว่าในทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้ จะมีประสิทธิภาพมากที่สุดหากกระบวนการนั้นมีความหมายต่อผู้เรียน ซึ่งจากกระบวนการสร้างทั้งสอง ประการสามารถนำมาสรุปเป็นหลักการได้ ๔ ข้อ ประกอบด้วย

๑. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
๒. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
๓. ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม
๔. ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นทฤษฎีทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้นโดย ศาสตราจารย์ซีมัวร์ พาเพิร์ต (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, ๒๕๕๔: ๙๐) ซึ่งได้กล่าวว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนนำเอาประสบการณ์ใหม่หรือความรู้ใหม่ มาผนวกรวมกับ ประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิม จนได้เป็นองค์ความรู้ใหม่ โดย ศาสตราจารย์ซีมัวร์ พาเพิร์ต (Seymour Papert) ได้ให้ความเห็นว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง มีพื้นฐานอยู่บนกระบวนการสร้างสอง ประการด้วยกัน คือ การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดจากการสร้างความรู้ใหม่จากการแปลความหมายของ ประสบการณ์ที่ได้รับ

๓. ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Empiricism)

สมประสงค์ น่วมบุญลือ (๒๕๔๘ : ๒๐) กล่าวว่าทฤษฎีประสบการณ์นิยม คือ การใช้เครื่องมือ เพื่อให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรง และได้รับความรู้ผ่านประสบการณ์ ที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้ภายในตัวของผู้เรียน

พิพัฒน์ สุยะ (๒๕๕๔) ได้กล่าวในสารานุกรมปรัชญาออนไลน์ฉบับสังเขปว่า “คำว่า “empiricism” มาจากรากศัพท์ภาษากรีกคำว่า “empeiria” ซึ่งแปลเป็นภาษาละตินได้ว่า “experientia” และได้กลาย มาเป็นภาษาอังกฤษคำว่า “experience” ซึ่งหมายความว่า “ประสบการณ์” ความเข้าใจที่กว้างที่สุดสำหรับประสบการณ์นิยมก็คือ ความคิดที่ว่าความรู้ทั้งหมดในที่สุดแล้วมีพื้นฐานมาจากประสบการณ์ผ่าน ประสาทสัมผัสหรือผัสสะทั้งห้า 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 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วย ตนเอง เกิดจากการที่ผู้เรียนนำ ประสบการณ์ใหม่มารวมเข้ากับประสบการณ์เดิม โดยอาศัยการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม และ ทฤษฎีประสบการณ์นิยม เกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ ทางตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า และนำไปสู่การสร้างความรู้ภายในตัวของผู้เรียน โดยการวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เกิดจากการบูรณา การและสร้างความขัดแย้งทางปัญญา เพื่อให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนผ่านการใช้เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมที่ทำให้ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ทาง ประสาทสัมผัสทั้งห้าด้วยตนเอง จนทำให้เกิดความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)

ขั้นตอนที่ ๑ P (PLAN) ขั้นการวางแผน

๑. วิเคราะห์หัวข้อวัดตามหลักสูตรขั้นพื้นฐานฉบับปรับปรุงปีการศึกษา ๒๕๖๐ ทุกตัวชี้วัด ว่าตัวชี้วัดใดมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์

๒. นำตัวชี้วัดที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์ มาออกแบบการจัดการเรียนการสอนใหม่ โดยใช้กิจกรรมการ เรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)

๓. จัดทำกำหนดการจัดการเรียนการสอนเป็นรายชั่วโมง มีการระบุกิจกรรม ระยะเวลา ในการจัดการ เรียนการสอน

๔. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

๕. จัดทำออกแบบสื่อนวัตกรรม ที่มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

๖. นำสื่อนวัตกรรมไปใช้กับผู้เรียน

ขั้นตอนที่ ๒ D (DO) ขั้นปฏิบัติ

กระบวนการทำงาน / ขั้นตอนตั้งแต่การทำงานจนสำเร็จ

๑. จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแผนการจัดการเรียนการสอนโดยจัดการทำงาน ของผู้เรียนเป็นกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการเรียนร่วมกัน

๒. ประเมินระหว่างเรียนโดยการถามตอบผู้เรียนเป็นแบบรายบุคคล และแบบกลุ่ม โดยครูผู้สอนให้มาทำด้านหน้ากระดาน หรือ ทำลงในใบงาน เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ระหว่างการจัดการเรียนการสอน

๓. ครูมีการปรับแผนการสอนให้สอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ เกม (Games)

๔. ครูชี้แจงผู้เรียนให้ทราบถึงผลการเรียนการสอนในการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียน ทุกคนเข้าใจในการปฏิบัติตนได้ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ ๓ C (CHECK) ขั้นสังเกตการณ์

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

๒. ครูสังเกตผู้เรียนที่มีความถนัดเป็นพิเศษในการทำกิจกรรม เพื่อมาฝึกฝนพัฒนาความสามารถในอนาคต

ขั้นตอนที่ ๔ A (ACTION) ขั้นสะท้อนการปฏิบัติ

การสะท้อนผลการดำเนินงานเพื่อนำมาปรับปรุง

๑. ประเมินผู้เรียนหลังจากการจัดกิจกรรม โดยแบบทดสอบหลังเรียน แบบประเมิน ตัวชี้วัด และแบบประเมินความพึงพอใจ

๒. วิเคราะห์สาเหตุตัวชี้วัดที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ ไม่ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป ร้อยละ ๖๐ และนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน

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

๔. กำกับ ติดตาม และประเมินผล

๕. สรุปผลและรายงานการดำเนินงาน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

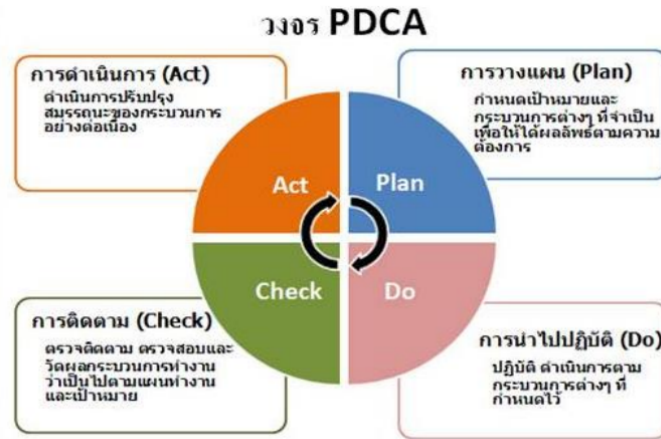
เครื่องมือที่ใช้

๑. ชุดกิจกรรมเกมบิงโก จำนวน จำนวน ๑๐ ชุด

๒. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดฝึกกิจกรรมเกมบิงโกก่อนเรียน ๑ ชุด และหลังเรียน ๑ ชุด

๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เกิดขึ้นในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

วิธีดำเนินการ ผู้ดำเนินการศึกษาเป็นครูผู้สอนเอง โดยมีการดำเนินการตามวงจรวิจัยเชิงปฏิบัติการมีขั้นตอนการ ดำเนินการ ๔ ขั้น ประกอบไปด้วยขั้นการวางแผน ขั้นการลงมือปฏิบัติ ขั้นการประเมินผลติดตาม ขั้นการปรับปรุงและดำเนินการแก้ไข มีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน ดังต่อไปนี้



ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นวางแผน (Plan) ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

๑.๑ สสำรวจและวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนการสอนศึกษาสภาพปัญหา เพื่อหาแนวทางการ แก้ปัญหา

๑.๒ ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ เพื่อนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

๑.๓ ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีหลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางในการสร้างแบบ ประเมินและเกณฑ์การประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกสูตรคูณ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้เกมบิงโก แบบวัดความสามารถในการคูณ และการหาร และแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก เพื่อนำมาใช้วางแผนการจัดการเรียนการสอน

ขั้นที่ ๒ การลงมือกระทำ (Do) ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหาร โดยใช้กิจกรรม เกมบิงโก ก่อนกิจกรรมการเรียนการสอน หรือช่วงเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ หรือให้นักเรียนได้เล่นในกิจกรรมเวลาว่าง เพื่อกระตุ้นความสนใจนักเรียนก่อนเรียน และเป็นการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่มีต่อการเรียนวิชา คณิตศาสตร์

ขั้นที่ ๓ ประเมินผล ติดตาม (Check) ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ ดำเนินประเมินผลด้วยการสังเกตและจดบันทึกข้อมูลนักเรียนที่เกิดขึ้นในระหว่างที่จัดการเรียนการสอนหลัง จบการจัดการเรียนรู้มีเครื่องมือ ได้แก่ แบบฝึกหัดเกมบิงโกสูตรคูณ เมื่อจัดกิจกรรมจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการ สะท้อนผลและประเมินผลหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม ต่อไป

ขั้นที่ ๔ ปรับปรุง และการดำเนินการแก้ไข (Act) ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยนำผลจากขั้นสังเกตมาวิเคราะห์ถึงปัญหาและข้อบกพร่องที่พบจากแผนการจัดการเรียนรู้ ที่จัดขึ้น และคอยกระตุ้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้อง สมบูรณ์ตามศักยภาพของนักเรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) สูตรคูณมหาสนุก สูงขึ้น

๑๒.๒ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) บิงโก

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
การพัฒนาทักษะการคูณ โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโก สูตรคูณมหาสนุก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	-	-	๒,๐๐๐	-
รวม			๒,๐๐๐	


๑๔. การประเมินผล

การประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรม

๑๔.๑ ผลลัพธ์ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (K)

๑๔.๒ ผลลัพธ์ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะ (S)

๑๔.๓ ผลลัพธ์ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านคุณลักษณะ (A)

ลงชื่อ  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวมลฤดี ศรีसानต์)
ตำแหน่ง ครู

9-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

๑. ผู้จัดทำ นางสาวจารุเนตร หลอดแก้ว

๒. ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรมสร้างคนดี ตามวิถีธรรม สืบสานรักษารากัน ด้วยรูปแบบ “DOKBUA Model”

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ๑๖ พ.ค. ๖๙ – ๓๓ มี.ค. ๗๐

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕.ประเภทของนวัตกรรม

- ด้านการเรียนการสอน

๖.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

๖.๑ ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

๖.๑.๑ ความเป็นมา

ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สังคมไทยต้องเผชิญกับปัญหาหลายด้านที่เกิดจากปัญหาด้านจิตใจคนในสังคมที่เสื่อมลงทั้งทางด้านศีลธรรม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจและสังคมก่อให้เกิดปัญหาที่สำคัญโดยเฉพาะปัญหาเรื่องการทุจริตคอร์รัปชัน ที่มีสาเหตุมาจากปัญหาด้านคุณธรรมจริยธรรมที่สั่งสมโดยไม่รู้ตัวตั้งแต่วัยเยาว์ จึงทำให้หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการศึกษาได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นองค์กรคุณธรรม โดยต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้ผู้เรียนเป็น “คนดี” เพราะถ้าผู้เรียนเป็นคนดีตั้งแต่เด็ก เขาก็จะคิดดี ทำดี สร้างประโยชน์ให้สังคมและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขพระราชกระแสรับสั่งของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ที่ว่า “ช่วยกันสร้างคนดีให้บ้านเมือง” และพระราชกระแสรับสั่งของในหลวงรัชกาลที่ ๑๐ เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๕๕ เพื่อสืบสานพระราชปณิธาน และเพื่อประโยชน์ของประชาชนชาวไทยทั้งปวงจึงทรงรับสั่งให้ดำเนินตามแนวทางของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชในหลวงรัชกาลที่ ๙ โดยต้องการให้ทุกคนทำเพื่อบ้านเมืองและประชาชนโดยมีพระบรมราโชบายด้านการศึกษาของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณบดินทรเทพยวรางกูร ทรงมีกระแสรับสั่งให้จัดการศึกษาโดยต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้แก่ผู้เรียนใน ๔ เรื่อง คือ ๑. ทศนคติที่ถูกต้อง ๒. พื้นฐานชีวิตที่มั่นคงเข้มแข็ง ๓. มีอาชีพ มีงานทำ และ ๔. เป็นพลเมืองดี ดังนั้นหน่วยงานทางการศึกษาจึงได้กำหนดนโยบายแผน หลักสูตร ล้วนมุ่งที่จะเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมให้เกิดขึ้นในสังคมไทย ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอน โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธ

เพิ่มวัฒนราษฎร์) จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จัดทำผลงานนวัตกรรมในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม สร้างคนดีให้บ้านเมือง เพื่อสนองพระราชกระแสรับสั่งของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ที่ว่า “ช่วยกันสร้างคนดีให้บ้านเมือง”

๖.๑.๒ สภาพของปัญหา

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) เป็นโรงเรียนขนาดกลาง มีนักเรียนทั้งหมด ๒๖๐ คน ตั้งอยู่ในเขต อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) มีนักเรียนที่มีความหลากหลายทั้งด้านสถานภาพฐานะครอบครัว พื้นฐานความรู้ ความสามารถ อุปนิสัยที่ต่างกัันนักเรียน

มีบริบทความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันทางด้านสังคมและสภาพแวดล้อมรอบข้างที่ไม่เหมือนกัน จึงทำให้นักเรียนในโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) มีอุปนิสัยขาดความมีระเบียบเรียบร้อย ขาดความสุภาพ ขอบตำหนิผู้อื่นหรือชอบโทษผู้อื่น โดยขาดความสำนึก รับผิดชอบร่วมกัน ส่งผลให้นักเรียนขาดสำนึกในด้านคุณธรรม จริยธรรม ขาดความซื่อสัตย์ ขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่เหมาะสม ทั้งในด้านการเรียน นักเรียนขาดเรียนไม่ส่งการบ้าน ไม่มาสอบวัดผลประเมินผล ส่งผลให้กระทบต่อผลการเรียนของนักเรียน และการปฏิบัติตนในสังคม ไม่เหมาะสมต่อการเป็นพลเมืองที่ดี จากสภาพปัญหาข้างต้น (รายงานสรุปผลการคัดกรองนักเรียนรายบุคคล: ๒๕๖๗) ข้าพเจ้าจึงจัดทำผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมฝึกทักษะชีวิต ด้วยนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ตามวิถีธรรม สืบสานรักษารัษีณ ด้วยรูปแบบ “DOKBUA Model” ช่วยพัฒนานักเรียนในด้านคุณธรรม จริยธรรม สามารถอยู่อย่างพอเพียง มีความซื่อสัตย์สุจริต และมีความรับผิดชอบต่อ ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญของการเป็นคนดี สามารถอยู่ในสังคมไทยและสังคมโลกได้ อย่างมีความสุข

๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสรรค์คนดีด้วยรูปแบบนวัตกรรม “DOKBUA Model” (K)
๒. เพื่อพัฒนานักเรียนโดยการปฏิบัติ คือ กิจกรรมสืบสานรักษารัษีณ (P)
๓. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ ๓ ประการ ได้แก่ ความพอเพียง ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบต่อ (A)

๘.กลุ่มเป้าหมาย

- เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จำนวน ๘๒ คน ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสรรค์คนดี ด้วยรูปแบบนวัตกรรม “DOKBUA Model” ผ่านกิจกรรมสืบสานรักษารัษีณ มีคุณธรรมความพอเพียง ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบต่อ

- เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ อันได้แก่ ความพอเพียง ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบต่อ สร้างสรรค์คนดี โดยนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ตามวิถีธรรม สืบสานรักษารัษีณ ด้วยรูปแบบ “DOKBUA Model” นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี ทำดี พูดดี เรียนดี และเป็นพลเมืองที่ดี ครูบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม สู่กิจกรรมการเรียนการสอน ครูสร้างนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและสร้างเครือข่าย การมีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม

๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนารูปแบบวิธีการแนวทางเพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และเห็นความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นข้างต้น โดยการจัดทำนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ตามวิถีธรรม สืบสานรักษารัษีณ ด้วยรูปแบบ “DOKBUA Model” โดยมีแนวคิดหรือทฤษฎีสันับสนุน คือ ทฤษฎี Active Learning และทฤษฎีต้นไม้ จริยธรรมสำหรับคนไทย มีดังนี้

ทฤษฎี Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้น หรือ

อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พุทธิภูมิ, ๒๕๕๘)

ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมสำหรับคนไทย ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม อยู่ในรูปของต้นไม้ใหญ่ มี ๓ ส่วน คือ ส่วนที่เป็นดอกและผลของต้นไม้ ส่วนลำต้น และส่วนที่เป็นราก ในส่วนแรก คือ ดอกและผลไม้บนต้น แสดงถึงพฤติกรรมที่น่าปรารถนาในปริมาณมาก และพฤติกรรมที่ไม่น่าปรารถนาในปริมาณน้อย เช่น พฤติกรรมซื่อสัตย์ พฤติกรรมอาสาพัฒนาชนบท พฤติกรรมการทำงานอย่างขยันขันแข็ง ตลอดจนพฤติกรรมสุขภาพและอื่น ๆ ที่รวมเข้าเป็นพฤติกรรมของพลเมืองดี พฤติกรรมของคนดีและคนเก่งนี้ มีสาเหตุอยู่ ๒ กลุ่ม สาเหตุกลุ่มแรกอยู่ที่ลำต้นของต้นไม้นี้ ประกอบด้วยจิตลักษณะ ๕ ประการ คือ (๑) ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนเอง (๒) ความเชื่ออำนาจในตน (๓) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (๔) เหตุผลเชิงจริยธรรม (๕) ทศนคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนั้นหรือสถานการณ์นั้น ส่วนสาเหตุกลุ่มที่สองอยู่ที่รากของต้นไม้นี้ อันประกอบด้วยลักษณะอีก ๓ ประการที่เป็นพื้นฐานทางจิตของบุคคล คือ (๑) สติปัญญาหรือความเฉลียวฉลาด (๒) สุขภาพจิต และ (๓) การมีประสบการณ์ทางสังคม จิตลักษณะหลายด้านที่ลำต้นของต้นไม้ด้วย ฉะนั้น จิตลักษณะสามประการที่รากของต้นไม้จึงเป็นสาเหตุพฤติกรรมของคนดี และพฤติกรรมของคนเก่งนั่นเอง ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมจึงกำหนดจิตลักษณะ ๘ ประการ ที่จำเป็นต่อการเกิดและการคงอยู่ ของพฤติกรรมที่น่าปรารถนาต่าง ๆ ของคนไทย

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์) พัฒนารูปแบบนวัตกรรม“DOKBUA Model” ในการขับเคลื่อนหลักสูตรด้านพุทธศึกษา และดำเนินแผนงานตามวงจรคุณภาพ PDCA อย่างเป็นระบบ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาเป็นแนวทาง และดำเนินนวัตกรรม โดยจะให้ความหมายของคำว่า DOKBUA ดังนี้

“DOKBUA Model”

ขั้นที่ ๑ D : Design หมายถึง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและสอดแทรกคุณลักษณะ ได้แก่ ความพอเพียง ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบ คือกิจกรรมสืบสานรักถิ่น

ขั้นที่ ๒ O : Operation หมายถึง เริ่มปฏิบัติกิจกรรมตามที่ได้ออกแบบไว้ในขั้น D : Design

ขั้นที่ ๓ K : Knowledge หมายถึง สร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active learning สถานการณ์จำลอง (Simulation) และการลงมือปฏิบัติจริง เป็นต้น โดยปรับตามบริบทของโรงเรียนและชุมชน

ขั้นที่ ๔ B : Brave หมายถึง ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าปฏิบัติตนเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม

ขั้นที่ ๕ U : Understand หมายถึง นักเรียนเข้าใจเกิดจิตสำนึกสร้างตนเป็นคนดี มีความรู้คู่คุณธรรม จริยธรรม

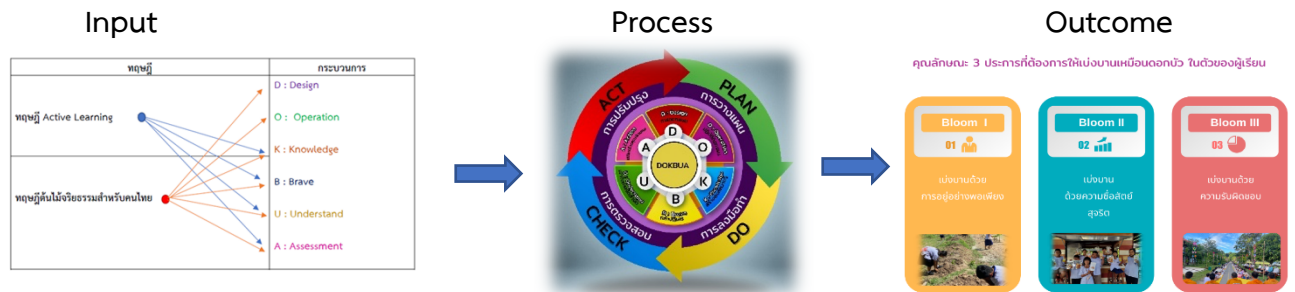
ขั้นที่ ๖ A : Assessment หมายถึง เสริมสร้างการแบ่งปัน คุณลักษณะ ๓ ประการ ได้แก่ ความพอเพียง ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบ ที่ต้องการให้แบ่งปันเหมือนดอกบัวในตัวของผู้เรียน

-เสริมสร้างความพอเพียง -เสริมสร้างความซื่อสัตย์ สุจริต -เสริมสร้างความรับผิดชอบ การทำดีด้วยกิจกรรมสืบสานรักถิ่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินตนเองด้านคุณธรรม จริยธรรม

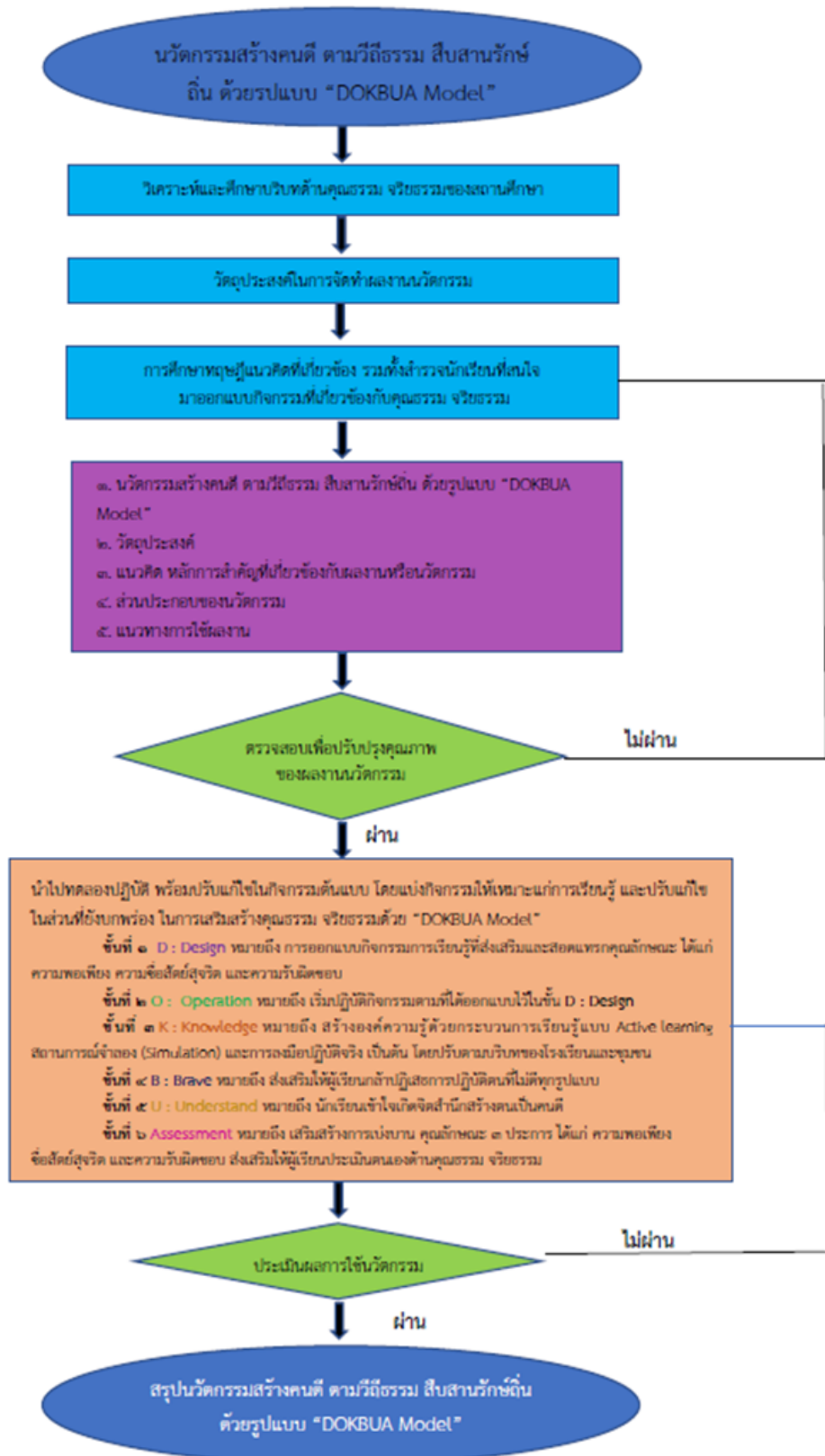
๓ Bloom คุณลักษณะ ๓ ประการ ที่ต้องการให้แบ่งปันเหมือนดอกบัวในตัวของผู้เรียน

คุณลักษณะ	ผลการดำเนินการ
-----------	----------------

<p>- Bloom I แบ่งบานด้วยการอยู่อย่างพอเพียง</p>	<p>นักเรียนมีการดำเนินชีวิตโดยยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข</p>
<p>- Bloom II แบ่งบานด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต</p>	<p>นักเรียนแสดงออกถึงความประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเอง ชุมชนและประเทศชาติ</p>
<p>- Bloom III แบ่งบานด้วยความรับผิดชอบ</p>	<p>นักเรียนมีจิตสำนึกในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ปฏิบัติตามข้อตกลง ข้อบังคับ กติกา ระเบียบ กฎหมายของครอบครัว โรงเรียน สังคม เป็นพลเมืองดีของชุมชน สังคมและประเทศชาติ</p>



๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การให้อำนาจความรู้ในการบรรยายและอธิบายขั้นตอนของภารกิจกรมในหัวข้อต่าง ๆ โดยผ่านการกระตุ้นพัฒนาการด้านกระบวนการเรียนและการปฏิบัติกิจกรรมสืบสานรักษัณ ถิ่น จนผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจ และครุมีจิตสำนึกในการให้ผู้เรียนทราบถึงประโยชน์โดยตรงของการปฏิบัติ กิจกรรมสืบสานรักษัณ ถิ่น ว่าสามารถใช้เป็นวิชาชีพได้ เพราะในกิจกรรมต่าง ๆ อีกทั้งครุมีการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็น คุณประโยชน์ของการเรียนทำเทียน และสร้างจิตสำนึกให้ผู้เรียนเป็นเยาวชนไทยผู้ซึ่งในอนาคตจะ เป็นผู้ที่มีส่วนในการพัฒนาและบริหารประเทศชาติให้เจริญรุ่งเรืองด้วยหลักความรู้คู่คุณธรรม และผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ครุผู้สอนได้มีการใช้สื่อเทคโนโลยี มาช่วยในการบูรณาการเข้ากับการเรียน การสอนเป็นอย่างดี รวมทั้งการให้ความร่วมมือของผู้เรียนในการใช้สื่อ และการให้ความร่วมมือในการเรียนการสอน อีกทั้งคณะผู้บริหารเล็งเห็นถึงความสำคัญในการสร้างผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะพึงประสงค์ ๓ ประการ จึงสนับสนุนในเรื่องของการเรียนการสอน และสิ่งอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน จนกระทั่งผู้เรียนเกิดการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง หรือการเรียนรู้เพิ่มเติม และมีเป้าหมายของในชีวิต โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางสื่อออนไลน์ หรือการเรียนรู้เพิ่มเติมนอกจากกระบวนการเรียนในรายวิชา และนำเอาบุคคลตัวอย่างมาเป็นเป้าหมายในการก้าวข้ามตัวเองที่เป็นอยู่ จนกระทั่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และฝึกฝนเพื่อให้เกิดความเคยชินได้ โดยให้นักเรียนฝึกฝนเป็นกลุ่ม สร้างความความรู้คุณธรรม จริยธรรม และการสร้างค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ ๓ ประการ และนำเสนอผลงานสร้างผลงานความสำเร็จสู่สายตาชุมชน ความตั้งใจจริง มุ่งมานะ โดยกระตุ้นผู้เรียน ครุเสริมแรงโดยการให้นักเรียนร่วมกันทำงานเป็นทีม ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ จากนั้นร่วมกันปฏิบัติ และให้ข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นข้อมูลและข้อคิดในการปฏิบัติร่วมกันผ่านกระบวนการถอดบทเรียนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการ ดำเนินงานสิ่งที่ได้เรียนรู้ ข้อดี ข้อควรปรับปรุง ตามหลักคุณธรรม จริยธรรมและการสร้างค่านิยมที่พึงประสงค์ ตามคุณลักษณะ ๓ ประการ อัน ได้แก่ ความพอเพียง ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบ

นอกจากนี้การพัฒนานวัตกรรมมาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลการดำเนินงานของผู้สอน โดยใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี นวัตกรรมสร้างคนดี ตามวิถีธรรม สืบสานรักษัณ ถิ่น ด้วยรูปแบบ “DOKBUA Model” ต่อผู้เรียน โดยตรงสามารถสร้างประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่น่าพอใจขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถอ้างอิงได้จาก การได้รับการประเมินผ่านการนำเสนอผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประกวดแข่งขันครุต้นแบบ บูรณาการทักษะชีวิต และผลจากการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถอนุมานได้ว่า นวัตกรรมสร้างคนดี ตามวิถีธรรม สืบสานรักษัณ ถิ่น ด้วยรูปแบบ “DOKBUA Model” มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปเผยแพร่การ ดำเนินงานจนเกิดเป็นผลงานเชิงประจักษ์ตามรูปแบบ DOKBUA MODEL

๑๒.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จำนวน ๘๒ คน มีความรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสรรค์คนดีด้วยรูปแบบนวัตกรรม“DOKBUA Model” ร้อยละ ๘๕ (K)

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จำนวน ๘๒ คน พัฒนาโดยการปฏิบัติ คือ กิจกรรมสืบสานรักษัณ ถิ่น ร้อยละ ๘๕ (P)

๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จำนวน ๘๒ คน มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ตามคุณลักษณะ ๓ ประการ ได้แก่ ความพอเพียง ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบ ร้อยละ ๘๕ (A)

๑๓.งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- จำนวน ๒,๐๐๐ บาท

๑๔.การประเมินผล

๑. แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
๒. แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม

10-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

ผู้จัดทำ

นางปานเกษ จันทร์เลื่อน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“จัดทำหนังสือเล่มเล็ก” ด้วยกระบวนการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจากนิทานพื้นบ้านในจังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้เทคนิค 5W 1H ด้วยนวัตกรรมการสอน KARAN Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ศึกษาและพัฒนานาแนวทางนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ โดยยึดตามรูปแบบการส่งเสริมการเรียนการสอนแบบ Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมี ปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ

ประเภทของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมด้านการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ เห็นได้จากการสอนอ่านวรรณคดีเรื่องต่างๆ ในหนังสือเรียนภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรมเมื่ออ่านจบผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถตอบคำถามได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ทำให้ไม่เข้าใจในเนื้อหาเรื่องที่เรียน 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 การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ 5W1H ผ่านการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 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 ระยะเวลาที่จะทำงานถึงสิ้นสุด 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 โดยอาจมีการขีดเส้นใต้ข้อความที่เห็นที่สำคัญไว้ด้วยก็ได้
3. อ่านซ้ำเฉพาะตอนที่ไม่เข้าใจ และตรวจสอบความเข้าใจในบางแห่งให้แน่นอน
4. ทดสอบความเข้าใจด้วยการตอบคำถามสั้นๆ เกี่ยวกับประเด็นของเรื่องและใจความสำคัญ เช่น ถามว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม เป็นต้น
5. เรียบเรียงใจความสำคัญด้วยภาษาของตนเอง ที่เห็นว่าจะทำความเข้าใจเรื่องได้ชัดเจน ถูกต้องที่สุด

KARAN MODEL

นวัตกรรมการเรียนรู้ “จัดทำหนังสือเล่มเล็ก”

ด้วยเทคนิค 5W 1H จากนิทานพื้นบ้าน

K – Knowledge Activation (กระตุ้นความรู้เดิม)

- ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่านิทานพื้นบ้าน
- กระตุ้นความสนใจและทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับการจับใจความสำคัญ

A – Analyze with 5W 1H (วิเคราะห์ด้วย 5W 1H)

- ผู้เรียนระบุ Who, What, Where, When, Why, How
- ดึงใจความสำคัญและโครงเรื่องจากนิทาน

R – Reform into Booklet (สร้างสรรค์เป็นหนังสือเล่มเล็ก)

- ออกแบบโครงร่างหนังสือเล่มเล็ก
- เขียนเนื้อเรื่องย่อและจัดภาพประกอบ
- ตกแต่งปกและเนื้อในให้น่าอ่าน

A – Apply & Present (ประยุกต์และนำเสนอ)

- นักเรียนนำเสนอผลงานต่อเพื่อนและครู
- แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์

N – Nurture Skills (ต่อยอดและพัฒนาทักษะ)

- ประเมินผลการอ่านจับใจความสำคัญ
- ส่งเสริมการอ่านอย่างต่อเนื่องและการอนุรักษ์นิทานพื้นบ้าน

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

1) ชุดฝึกปฏิบัติทักษะ(ด้านการอ่านจับใจความ) ใช้ในขั้นตอนการเรียนการสอน ประกอบด้วย

1. องค์กรความรู้ตามเนื้อหาของแผนการสอน
2. ลำดับขั้นตอนในการฝึกปฏิบัติด้านทักษะ(การอ่านจับใจความสำคัญ)
3. แหล่งข้อมูลค้นคว้าจากสื่อโซเชียลเพิ่มเติม

2) ชุดเกมต่างๆที่สอดคล้องตามสาระและแผนการสอน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนตามกลุ่มเป้าหมายมีผลพัฒนาทักษะการปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก(80%ขึ้นไป) นักเรียนมีเจตคติที่ดีและสามารถนำทักษะการปฏิบัติต่อยอดสู่ความเป็นเลิศได้

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2,000 บาท

การประเมินผล

4. ประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้น ม.3 ในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก(80%ขึ้นไป)
5. แบบวัดเจตคติของผู้เรียนและผู้ปกครองต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อรายวิชา

11-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม : นายสุเทพ บุญประดับ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การพัฒนาการอ่านจับใจความจากการเชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานที่ในชุมชน ด้วยนวัตกรรมการสอนแบบ อ่านออกเขียนได้ PROMAX Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

3. ระยะเวลาดำเนินการ : ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

01 นวัตกรรมด้านระบบรูปแบบของการจัดการศึกษา

02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ

05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไทร (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ยังมีพื้นฐานการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยที่ต่ำกว่าระดับตัวชี้วัดของหลักสูตรที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดอยู่เป็นจำนวนร้อยละ 50 ต่อห้องเรียน โดยศึกษาจากการทดสอบจากการวัดระดับความรู้การอ่านจับใจความสำคัญของระดับเขตพื้นที่ตามระดับชั้นพบว่ายังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีจำนวนมากกว่าครึ่งห้องที่ยังคงอ่านจับใจความไม่อยู่ในเกณฑ์ที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำหนด นักเรียนส่วนใหญ่ยังอ่านและเขียนภาษาไทยไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และ ทำให้การเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ เกิดปัญหาและเรียนรู้ได้ช้า ไม่เป็นไปตามตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด และมีคะแนนการทดสอบระดับชาติที่ยังไม่สูงมาก

จากสภาพปัญหาต่าง ๆ ดังที่กล่าวมานี้พบว่าเริ่มต้นจากทัศนคติที่ผู้เรียนมีต่อรายวิชาภาษาไทย ทำให้ครูผู้สอนได้หาข้อมูลจากการสังเกตและสัมภาษณ์ผู้เรียนพบว่าผู้เรียนมองว่ารายวิชาภาษาไทย เป็นวิชาที่มี

เนื้อหาหนักและหลักวิชาการส่วนใหญ่เน้นทฤษฎีมากเกินไปทั้งการอ่านและการเขียนทำให้ผู้เรียนรู้สึกวุ่นวายต่าง ๆ ยากที่จะอ่านหรือจำจำเพื่อเขียนเนื่องจากเนื้อหาในการฝึกค่อนข้างที่ไกลตัวจึงไม่สามารถกระตุ้นความสนใจผู้เรียนได้อย่างแท้จริง เมื่อเกิดทัศนคติดังกล่าวมาข้างต้นจึงส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยเป็นอย่างยิ่ง ทั้งการจดจำในเรื่องหลักภาษารวมถึงการอ่านและการเขียน

ครูผู้สอนจึงได้ใช้วิธีการ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นแบบบูรณาการโดยใช้เชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานที่ในชุมชนโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้พันธะระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง (S-R Bond Theory) ของธอร์นไดค์ มาออกแบบการจัดการเรียนรู้ใหม่ในชื่อ อ่านเขียน PROMAX Model เป็นแนวทางการจัดเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนการอ่านและการเขียนไปพร้อมกันโดยมีหลักการที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อปฏิกริยาการตอบสนอง เชื่อมต่อเข้ากับสิ่งเร้าอย่างเหมาะสม ซึ่งครูได้นำแนวคิดดังกล่าวมาจัดทำเป็นรูปแบบและวิธีการสอนในชื่อ PROMAX Model

เพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยและทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทยด้วยการบูรณาการเชื่อมโยงกับสถานที่หรือสิ่งใกล้ตัวในชุมชนเชื่อมโยงกับจินตนาการของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เห็นว่ารรายวิชาภาษาไทยไม่ได้มีเพียงบริบทของความเป็นทฤษฎีเพียงเท่านั้นแต่ยังสามารถบูรณาการให้เป็นรายวิชาปฏิบัติแทรกกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์และได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย และจะส่งผลไปยังการอ่านการเขียนการจดจำหลักภาษาได้รวมถึงการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๔. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่องทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ตามสมรรถนะด้านการสื่อสารในยุคปัจจุบัน
๕. เข้าใจเรื่องหลักภาษาไทยมากขึ้นเกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้นและมีกระบวนการคิด ตรงตามสมรรถนะของผู้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑

8. กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

• ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีของธอร์นไดค์เรียกว่าทฤษฎีการเชื่อมโยง (Connectionism Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus - S) กับการตอบสนอง (Response - R) โดยมีหลักเบื้องต้นว่า “การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยที่การตอบสนองมักจะออกมาเป็นรูปแบบต่าง ๆ หลายรูปแบบ จนกว่าจะพบรูปแบบที่ดี หรือเหมาะสมที่สุด เราเรียกการตอบสนองเช่นนี้ว่าการลองถูกลองผิด (Trial and error) นั่นคือการเลือกตอบสนองของผู้เรียนจะกระทำด้วย

ตนเองไม่มีผู้ใดมากำหนดหรือชี้ช่องทางในการปฏิบัติให้และเมื่อเกิดการเรียนรู้ขึ้นแล้ว การตอบสนองหลายรูปแบบจะหายไปเหลือเพียงการตอบสนองรูปแบบเดียวที่เหมาะสมที่สุด และพยายามทำให้การตอบสนองเช่นนั้นเชื่อมโยงกับสิ่งเร้าที่ต้องการให้เรียนรู้ต่อไปเรื่อย ๆ

เพื่อสนับสนุนหลักการเรียนรู้ดังกล่าว ธอร์นไคค์ได้สร้างสถานการณ์ขึ้นในห้องทดลอง เพื่อทดลองให้แมวเรียนเรียนรู้ การเปิดประตูกรงของหีบกลหรือกรงปริศนาออกมากินอาหาร ด้วยการกดคานเปิดประตู ซึ่งจากผลการทดลองพบว่า

1. ในระยะแรกของการทดลอง แมวจะแสดงพฤติกรรมเดาสุ่มเพื่อจะออกมาจากกรงมากินอาหารให้ได้
2. ความสำเร็จในครั้งแรก เกิดขึ้นโดยบังเอิญ โดยที่เท้าของแมวบังเอิญไปแตะเข้าที่คานทำให้ประตูเปิดออก แมวจะวิ่งออกไปทางประตูเพื่อกินอาหาร
3. พบว่ายิ่งทดลองซ้ำมากเท่าใดพฤติกรรมเดาสุ่มของแมวจะลดลง จนในที่สุดแมวเกิดการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างคานกับประตูกรงได้
4. เมื่อทำการทดลองซ้ำอีกต่อไปเรื่อย ๆ แมวเริ่มเกิดการเรียนรู้โดยการลองถูกลองผิดและรู้จักที่จะเลือกวิธีที่สะดวกและสั้นที่สุดในการแก้ปัญหา โดยทิ้งการกระทำอื่น ๆ ที่ไม่สะดวกและไม่เหมาะสมเสีย

5. หลังจากการทดลองครบ 100 ครั้ง ที่ระยะเวลาประมาณ 1 สัปดาห์แล้วทดสอบโดยจับแมวตัวนั้นมาทำให้หิวแล้วจับใส่กรงปริศนาใหม่ แมวจะใช้อุ้งเท้ากดคานออกมากินอาหารทางประตูที่เปิดออกได้ทันที

ดังนั้น จากการทดลองจึงสรุปได้ว่า แมวเรียนรู้วิธีการเปิดประตูโดยการกดคานได้ด้วยตนเองจากการเดาสุ่ม หรือแบบลองถูกลองผิด จนได้วิธีที่ถูกต้องที่สุด และพบว่ายิ่งใช้จำนวนครั้งการทดลองมากขึ้นเท่าใด ระยะเวลาที่ใช้ในการแก้ปัญหาคือเปิดประตูกรงออกมาได้ยิ่งน้อยลงเท่านั้น (ทิสนา แชมมณี. 2548 : 51)

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

วิธีการสอนใน PROMAX Model ดังนี้

P ย่อมาจาก Pleasing สิ่งที่น่าสนใจ ผู้เรียนจะตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อเริ่มต้นด้วยสิ่งที่น่าสนใจหรือถูกใจจึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนจะต้องหากิจกรรมที่เชื่อมโยงเนื้อหาให้มีความแปลกใหม่สนุกสนานเข้ากับวัยของผู้เรียน เช่น เกม เพลง หรือสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นต้น

R ย่อมาจาก Read and Write กิจกรรมฝึกอ่านจับใจความ หลังจากผู้เรียนได้ผ่านกิจกรรมตอบสนองที่พอใจแล้วครูจึงสามารถพานักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการฝึกหัดได้แบบสร้างเงื่อนไขว่าถ้านักเรียนสามารถได้รับความรู้ไปพร้อมสิ่งที่ถูกใจได้ดังนั้นต้องมีการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในแต่ละชั่วโมง

O Opinion คือการรับฟังความคิดเห็น เป็นขั้นตอนของการแลกเปลี่ยนประสบการณ์หลังทำแบบฝึกหัดของนักเรียน คือครูเปิดโอกาสให้นักเรียนนำเสนอแนวคิดและเรื่องใกล้ตัวเพื่อเปรียบเทียบและเชื่อมโยงการนำเอาเรื่องที่น่าสนใจไปสร้างเป็นชิ้นงานเพื่อการนำไปใช้

M My home เป็นขั้นตอนที่ครูกำหนดขึ้นพิเศษเพื่อให้ผู้เรียนได้นำประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนโดยใช้งานเขียนที่ครูหนดเงื่อนไขให้เชื่อมโยงกับสถานที่หรือบริบทชุมชนที่นักเรียนเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนในงานเขียนแล้วมาแลกเปลี่ยนอ่านให้กันฟังในห้องเรียนเช่น เขียนเรียนความเรื่องในจินตนาการ โดยใช้ฉากเป็นชื่อสถานที่ในชุมชน เป็นต้น

A Active มีกิจกรรมตอบสนองระหว่างชั้นเรียนเช่น เล่าเรื่องของฉันหน้าชั้นเรียน เพื่อรับรางวัลเสริมแรงจากครู หรือกิจกรรมสาคิตละครจากเรื่องที่เขียนหรืออ่านในเพื่อนดูซึ่งทำเป็นงานกลุ่มเพื่อนำเสนอท้ายสัปดาห์เป็นต้น

X Ex-Knowledge สรุปประเด็นทบทวนความรู้เดิมทุกครั้งก่อนจบเรื่องที่เรียนหรือฝึกฝนไปเพื่อให้รู้ว่าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ถัดไปที่ยากยิ่งขึ้นพร้อมกิจกรรมที่สนุกสนานที่ช่วยพัฒนาการอ่านและการเขียนอีกครั้ง

นักเรียนในห้องจะได้ทำกิจกรรมร่วมกันโดยการเลือกหัวข้อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตั้งคำถาม หรือหาวิธีแก้ปัญหาที่อาจต้องใช้เวลาเป็นสัปดาห์หรือเป็นเดือน การมีส่วนร่วมนี้จะช่วยให้เด็กๆ พัฒนาทักษะการคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล ทักษะการติดต่อสื่อสาร และทักษะทางสังคม ด้วยวิธีอย่างดังนี้

1. นำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกมหรือสื่อเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จำฝึกอ่านหรือเขียน
-เช่น เกมตอบคำถามคำราชาศัพท์ เกมฝึกอ่านประโยคยากแข่งกัน เป็นต้น
2. ครูกำหนดเรื่องที่จะอ่านหรืองานที่จะเขียนให้ผู้เรียนโดยเป็นเรื่องใกล้ตัว
เช่น อ่านเรื่องบุญบังไฟ อ่านเรื่องวัดสิริจันท หรือสอนวิธีการเขียนเรียงความรูปแบบต่าง ๆ ตามระดับชั้นและให้เชื่อมโยงงานของผู้เรียนกับสถานที่ในชุมชน
3. ครูให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่อ่านหรือลงมือเขียนเรียงความตามขั้นตอนที่เรียนและตามเงื่อนไขที่ครูกำหนด
4. ส่งและนำเสนองานเดี่ยวหรือกลุ่มของแต่ละบุคคล
5. นำผลสะท้อนในการใช้สื่อ พัฒนาการอ่าน และการเรียนหลักภาษา บันทึกข้อมูลคะแนนในระบบสารสนเทศผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อประเมินการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาผลการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

6. ทบทวนองค์ความรู้ที่ตอบคำถามหาข้อสรุปร่วมกันครูตรวจผู้เรียนว่าพร้อมขึ้นเรื่องใหม่ที่ยากกว่าหรือยัง

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

11.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์) ร้อยละ 80



ที่เรียนใน รายวิชาภาษาไทย มีผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ตามตัวชี้วัดที่ต้องรู้และตัวชี้วัดที่ควรรู้ และมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

11.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์) สามารถอ่านออกเขียนได้ เข้าใจเรื่องหลักภาษาไทยมากขึ้นเกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้นและมีกระบวนการคิด ตรงตามสมรรถนะของผู้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหลพุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์ ป. 4 - 6 มีผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญที่สูงขึ้นทั้งระดับเขตพื้นที่และระดับสถานศึกษา

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรม การพัฒนาการอ่านจับใจความจากการเชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานที่ในชุมชน ด้วยนวัตกรรมการสอนแบบ อ่านออกเขียนได้ PROMAX Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	-	-	2,000	-
รวม		2000		

14. การประเมินผล : ผลคะแนนการสอบอ่านจับใจความสำคัญระดับเขตพื้นที่

12-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวอารีรัตน์ เสนาะเสียง

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)” ด้วยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “English Around Our School :
QR Code Smart Learning (อังกฤษรอบรั้วโรงเรียน เรียนรู้ผ่าน QR Code)

๓. ระยะเวลาดำเนินการ : ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๐๑ นวัตกรรมด้านระบบรูปแบบของการจัดการศึกษา

๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ

๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ภาษาอังกฤษเป็นทักษะสำคัญในการสื่อสารในยุคโลกาภิวัตน์ และเป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญที่
ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) มักประสบปัญหาในด้านการจดจำคำศัพท์
และการนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริง เนื่องจากการเรียนรู้ส่วนใหญ่มุ่งเน้นการท่องจำคำศัพท์และโครงสร้าง
ประโยคในห้องเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตประจำวันได้
อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
ให้กับผู้เรียน โดยแนวคิด **ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)** อธิบายว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์
ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการนำสถานที่จริงภายใน
โรงเรียน เช่น ห้องเรียน ห้องสมุด โรงอาหาร สนามเด็กเล่น และห้องคอมพิวเตอร์ มาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ จะช่วย
ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับสถานการณ์จริง ทำให้เกิดความเข้าใจและจดจำได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ แนวคิด **การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL)** ยัง
ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานจริง โดยผู้เรียนจะได้สำรวจสถานที่ในโรงเรียน ศึกษา
คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง ร่วมกันออกแบบป้ายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสร้างสื่อการเรียนรู้ เช่น ป้ายคำศัพท์และ QR

Code สำหรับนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่นั้น ๆ กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด การค้นคว้า การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน

แนวคิด **Active Learning** ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ผ่านการสำรวจ การอภิปราย การนำเสนอ และการสร้างผลงานของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

ขณะเดียวกัน การจัดกิจกรรมโครงงานยังสอดคล้องกับ **ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)** ของ **Howard Gardner** ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนมีความสามารถที่หลากหลาย เช่น ความสามารถด้านภาษา ความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ และการสื่อสาร การจัดกิจกรรมที่หลากหลายจะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ แนวคิดการจัดการศึกษาใน **ศตวรรษที่ ๒๑** ยังเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การสื่อสาร (Communication) และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) ซึ่งสามารถพัฒนาได้ผ่านการทำโครงงาน การนำเสนอผลงาน และการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำนวัตกรรมจึงได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ **“English Around Our School : QR Code Smart Learning”** เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสถานที่จริงในโรงเรียน โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมโครงงาน การสำรวจสถานที่ การสร้างป้ายคำศัพท์ และการใช้เทคโนโลยี QR Code เป็นสื่อในการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความหมาย สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในบริบทจริง และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๖. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
๗. พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
๘. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning

๘. กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ **“English Around Our School : QR Code Smart Learning”** ได้ยึดแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญหลายประการ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยมีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑. ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เชื่อว่า ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จึงไม่ใช่เพียงการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่

ในการจัดกิจกรรมโครงการภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง เช่น ห้องเรียน ห้องสมุด โรงอาหาร และสนามเด็กเล่น ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับบริบทจริง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้น

๒. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL)

การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนจะต้องศึกษาค้นคว้า วางแผน ลงมือทำ และนำเสนอผลงานด้วยตนเอง

ในนวัตกรรมนี้ ผู้เรียนจะได้ทำโครงงานเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียน โดยการสำรวจสถานที่ ศึกษา คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จัดทำป้ายคำศัพท์ และสร้าง QR Code สำหรับนำเสนอข้อมูล ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะหลายด้าน เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน

๓. แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

Active Learning เป็นแนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุด ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ อภิปราย และลงมือปฏิบัติจริง แทนการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

การจัดกิจกรรมในนวัตกรรมนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สำรวจสถานที่จริงในโรงเรียน ทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกพูดภาษาอังกฤษ และนำเสนอผลงานของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

๔. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)

ทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner เชื่อว่ามนุษย์มีความสามารถหรือความฉลาดหลายด้าน ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงด้านวิชาการ เช่น ความฉลาดด้านภาษา ด้านดนตรี ด้านการเคลื่อนไหว ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นต้น

การจัดกิจกรรมโครงงานนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพที่หลากหลาย เช่น

- ความสามารถด้านภาษา (การพูดและเขียนภาษาอังกฤษ)
- ความสามารถด้านการออกแบบ (การทำป้ายคำศัพท์)
- ความสามารถด้านการสื่อสาร (การนำเสนอผลงาน)
- ความสามารถด้านการทำงานเป็นทีม

๕. แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills)

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะทักษะ ๔Cs ได้แก่

๑. **Critical Thinking** การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
๒. **Creativity** ความคิดสร้างสรรค์
๓. **Communication** การสื่อสาร
๔. **Collaboration** การทำงานร่วมกัน

นวัตกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียนช่วยพัฒนาทักษะเหล่านี้ โดยผู้เรียนต้องร่วมกันวางแผน ทำโครงงาน สื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ และนำเสนอผลงานต่อเพื่อนและครู

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว จะเห็นได้ว่านวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การทำงานเป็นทีม และการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่ใกล้ตัว ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาและทักษะชีวิตของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การสอนแบบ **๒W๓P** คือ แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มักใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ มี ๕ ขั้นตอน ได้แก่ ๑) Warm up (กระตุ้น/ทบทวน), ๒) Presentation (นำเสนอ), ๓) Practice (ฝึกฝน), ๔) Production (นำไปใช้), และ ๕) Wrap up (สรุป) ช่วยให้ผู้เรียนสนุก มีส่วนร่วม และสื่อสารได้จริง

๕ ขั้นตอนของ ๒W๓P

๑. **Warm up (ขั้นกระตุ้นทบทวน):** เตรียมความพร้อมปูพื้นฐานความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนใหม่ เช่น เกม, เพลง, หรือคำถาม
๒. **Presentation (ขั้นนำเสนอ):** ครูนำเสนอเนื้อหา สารระ หรือคำศัพท์ใหม่ โดยใช้อุปกรณ์หรือสื่อมัลติมีเดียประกอบ
๓. **Practice (ขั้นฝึกฝน):** ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมฝึกฝนสิ่งที่เรียนมา โดยครูดูแลใกล้ชิด (เช่น แบบฝึกหัด, จับคู่พูด)
๔. **Production (ขั้นนำไปใช้):** ผู้เรียนบูรณาการความรู้ที่ฝึกแล้วมาสร้างสรรค์ผลงานใหม่ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) หรือการนำเสนอผลงาน
๕. **Wrap up (ขั้นสรุป):** ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้รับ และอาจมีการชื่นชมผลงาน

การจัดการเรียนรู้ ๒W๓P Model

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในนวัตกรรม “English Around Our School : QR Code Smart Learning” ใช้รูปแบบการสอน **๒W๓P Model** ซึ่งประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ได้แก่ Warm up, Wonder, Plan, Produce และ Present โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างผลงานจากสถานการณ์จริงในโรงเรียน สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบ **Constructivism, Active Learning และ Project-Based Learning**

ขั้นที่ ๑ W : Warm Up (กระตุ้นความสนใจ)

ครูเริ่มต้นกิจกรรมโดยใช้ภาพหรือวิดีโอเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียน เช่น classroom, library, playground, canteen และ office จากนั้นครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น

- What place is this?
- Where do students read books?
- Where do students eat lunch?

นักเรียนร่วมกันตอบคำถามและทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียน พร้อมทั้งฝึกออกเสียงและสร้างประโยคง่าย ๆ

ขั้นตอนนี้ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ สอดคล้องกับแนวคิด

Constructivism และ Active Learning

ขั้นที่ ๒ W : Wonder (ตั้งคำถามและสำรวจ)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม และให้นักเรียนเลือกสถานที่หนึ่งในโรงเรียน เช่น ห้องเรียน ห้องสมุด โรงอาหาร สนามเด็กเล่น หรือห้องคอมพิวเตอร์ จากนั้นนักเรียนร่วมกันตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานที่นั้น เช่น

- What is this place?
- What do students do here?
- Why is this place important?

นักเรียนออกไปสำรวจสถานที่จริงภายในโรงเรียน ถ่ายภาพ และจดบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่นั้น

ขั้นตอนนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการค้นพบและการตั้งคำถามของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด

Constructivism และ Project-Based Learning

ขั้นที่ ๓ P : Plan (วางแผนการทำโครงการ)

นักเรียนร่วมกันวางแผนการจัดทำผลงานของกลุ่ม โดยกำหนดหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคน เช่น

- ผู้เขียนข้อความภาษาอังกฤษ
- ผู้วาดภาพหรือออกแบบป้าย
- ผู้บันทึกเสียงหรือวิดีโอ
- ผู้สร้าง QR Code

นักเรียนร่วมกันเขียนข้อความอธิบายสถานที่เป็นภาษาอังกฤษประมาณ ๓-๕ ประโยค เช่น “This is the library. Students read books here. It is a quiet place.”

ขั้นตอนนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการทำงานร่วมกัน สอดคล้องกับทักษะ

๒๑st Century Skills (Collaboration และ Critical Thinking)

ขั้นที่ ๔ P : Produce (สร้างผลงาน)

นักเรียนลงมือสร้างผลงานของกลุ่ม โดย

- ออกแบบป้ายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของสถานที่
- เขียนคำศัพท์ คำอ่าน และคำอธิบายสถานที่
- บันทึกเสียงหรือวิดีโอการแนะนำสถานที่เป็นภาษาอังกฤษ
- สร้าง QR Code เชื่อมโยงกับไฟล์เสียงหรือวิดีโอ

ขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและใช้ความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิด **Active**

Learning, Project-Based Learning และ Multiple Intelligences

ขั้นที่ ๕ P : Present (นำเสนอผลงาน)

แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน โดยอธิบายสถานที่เป็นภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งติดตั้งป้ายคำศัพท์และ QR Code ในสถานที่จริงภายในโรงเรียน เพื่อให้เพื่อนนักเรียนสามารถสแกนและเรียนรู้เพิ่มเติมได้

ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงาน

ขั้นตอนนี้ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความมั่นใจ และการนำเสนอผลงาน สอดคล้องกับทักษะ

Communication และ Creativity ในศตวรรษที่ ๒๑

สรุป

การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ **๒W๓P Model** ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การสำรวจ การวางแผน และการสร้างผลงานจริง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในบริบทของสถานที่จริงในโรงเรียนได้อย่างมีความหมาย อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนบ้านหนองไทร (พุทธเพิ่มพูนราษฎร์) ร้อยละ ๗๐ ที่เรียนใน รายวิชาภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

๑๑.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) มีทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้ และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนสามารถบอกชื่อสถานที่ในโรงเรียนเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องไม่น้อยกว่า ๗๐%
๒. นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น
๓. โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ภาษาอังกฤษถาวร

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรม การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ด้วยนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ “English Around Our School : QR Code Smart Learning (อังกฤษรอบรั้วโรงเรียน เรียนรู้ผ่าน QR Code)	-	-	๒,๐๐๐	-
รวม	๒๐๐๐			

๑๔. การประเมินผล : ผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้น

13-แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นายณัฐพล ศรีสมุทร

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ "คิด-สร้าง-สื่อ สู่โลกเรียนรู้: เล่าเรื่องเมืองดอกบัวผ่านหนังสือด้วยกระบวนการ GPAS ๕ Steps" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ โรงเรียนบ้านหนองไทร (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๐๑ นวัตกรรมด้านระบบรูปแบบของการจัดการศึกษา

๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ

๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ การจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การใช้งานโปรแกรมพื้นฐานหรือการเขียนโค้ดตามคำสั่งเท่านั้น แต่หัวใจสำคัญคือการพัฒนา "ทักษะการคิดเชิงคำนวณ" (Computational Thinking) และ "การรู้เท่าทันดิจิทัล" (Digital Literacy) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ตอบโจทย์สังคมได้จริง สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่ต้องการการยอมรับและมีความคิดสร้างสรรค์สูง การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นทฤษฎีในห้องเรียนอาจไม่เพียงพอต่อการกระตุ้นศักยภาพของผู้เรียน

จากสภาพปัญหาปัจจุบัน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มักเป็นเพียง "ผู้บริโภคสื่อ" (Media Consumer) แต่ยังขาดทักษะในการเป็น "ผู้สร้างสื่อ" (Media Creator) ที่มีคุณภาพและมีคุณธรรม นอกจากนี้ บริบททางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมักถูกละเลยไปจากการเรียนรู้วิชาสายเทคโนโลยี ทั้งที่จังหวัดอุบลราชธานีเป็นเมืองที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง (Soft Power) ไม่ว่าจะเป็นประเพณีแห่เทียนพรรษาที่ยิ่งใหญ่ระดับโลก แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติอย่างผาแต้มและสามพันโบก รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ หากผู้เรียนไม่ได้รับการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของรากเหง้าตนเอง อาจนำไปสู่การขาดความภาคภูมิใจในท้องถิ่น (Local Pride) ได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม "คิด-สร้าง-สื่อ สู่โลกเรียนรู้: เล่าเรื่องเมืองดอกบัวผ่านหนังสือด้วยกระบวนการ GPAS ๕ Steps" ขึ้นมา เพื่อเป็นสื่อกลางในการนำวิชาคอมพิวเตอร์มาบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ (๘ กลุ่มสาระ) โดยใช้ "การผลิตภาพยนตร์สั้น" เป็นกิจกรรมหลัก เนื่องจากต้องใช้ทักษะที่หลากหลาย ทั้งการสืบค้นข้อมูล การเขียนบท การถ่ายทำด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยี และการตัดต่อดิจิทัล

โดยนวัตกรรมนี้ได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ GPAS ๕ Steps มาเป็นโครงสร้างหลัก เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดที่เป็นระบบ ได้แก่

- Gathering: การสืบค้นและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี
- Processing: การนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นบทภาพยนตร์
- Applying ๑ (Acting): การลงมือปฏิบัติถ่ายทำและใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์งาน
- Applying ๒ (Showing): การนำเสนอและเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ
- Self-Regulating: การประเมินผลและถอดบทเรียนเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม

การนำอัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาเป็นเนื้อหาหลักในหนังสือ นอกจากจะช่วยพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกรักบ้านเกิด และพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skills) เช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Active Learning) และการเรียนรู้บนฐานชุมชน (Community-based Learning) อย่างยั่งยืน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหาในชีวิตจริงผ่านการทำหนังสือ
- เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี
- เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ GPAS ๕ Steps อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ
- เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
- เพื่อเป็นต้นแบบของกิจกรรม "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้" ที่เชื่อมโยงกับทักษะชีวิต

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเทมวฒนราษฎร์)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น นวัตกรรมนี้ใช้การผลิต "หนังสือ" เป็นฐาน (Project-Based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริง ตั้งแต่การวางแผน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการถ่ายทำ และการตัดสินใจในการตัดต่อ ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายมากกว่าการท่องจำในตำรา

๙.๒ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (GPAS ๕ Steps)

เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านบันได ๕ ขั้น ซึ่งสอดคล้องกับระดับความเข้าใจของสมอง (Bloom's Taxonomy) ดังนี้:

G (Gathering): การสังเกตและรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ (เน้นทักษะการสืบค้นดิจิทัล)

P (Processing): การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างเป็นบทภาพยนตร์

A๑ (Applying ๑): การนำความรู้มาปฏิบัติจริงในการผลิตสื่อ (Production)

A๒ (Applying ๒): การขยายผลความรู้สู่สังคมผ่านการนำเสนอผลงาน (Communication)

S (Self-Regulating): การประเมินตนเองเพื่อพัฒนาระบบความคิดและค่านิยม (Metacognition)

๙.๓ ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructionism)

ของ Seymour Papert ที่เชื่อว่า "การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุด เมื่อผู้เรียนได้สร้างสิ่งที่มีความหมายสำหรับตนเอง" การที่นักเรียนได้สร้างผลงานชิ้นหนึ่งที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี (บ้านเกิด) ทำให้ข้อมูลที่เรียนรู้มีความเชื่อมโยงกับความรู้สึกและความภาคภูมิใจ ส่งผลให้ความรู้ติดตัว (Long-term Memory) ได้ดีขึ้น

๙.๔ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Place-Based Education: PBE)

เป็นการนำเอาบริบทท้องถิ่น ทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมมาเป็นหลักสูตรการเรียนรู้ นวัตกรรมนี้ใช้ "อัตลักษณ์อุบลราชธานี" เป็นตัวตั้ง เพื่อให้นักเรียนเห็นว่าเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถนำมาใช้รับใช้สังคมและเชิดชูวัฒนธรรมของตนเองได้ เป็นการสร้างสำนึกรักบ้านเกิดผ่านเลนส์กล้อง

๙.๕ แนวคิดการสื่อสารด้วยภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Storytelling)

คือกระบวนการผสมผสานศิลปะการเล่าเรื่อง (Narrative) เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมนี้เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Story Structure) มุมกล้อง (Camera Angles) และการตัดต่อเชิงอารมณ์ เพื่อเปลี่ยนจากการบันทึกวิดีโอทั่วไป (Casual Recording) ไปสู่การสื่อสารที่มีพลังและมีชั้นเชิงในระดับมาตรฐาน

๙.๖ สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล (Media and Information Literacy - MIL)

เน้นการพัฒนาผู้เรียนจาก "ผู้บริโภคสื่อ" (Consumer) ไปสู่ "ผู้ผลิตสื่อที่มีความรับผิดชอบ" (Prosumer) โดยฝึกให้นักเรียนรู้จักเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัล (สมาร์ทโฟน) อย่างสร้างสรรค์ เข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์เพลง/ภาพ และการนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสมกับจรรยาบรรณสื่อ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ "Ubon Digital Creator" ถูกออกแบบอย่างเป็นระบบผ่านวงจรคุณภาพ PDCA ผสานกับกระบวนการคิดขั้นสูง GPAS ๕ Steps เพื่อเปลี่ยนผู้เรียนจากผู้รับสารเป็นผู้สร้างสรรค์สื่ออย่างยั่งยืน ดังนี้:

๑. PLAN (การวางแผน)

ครอบคลุมกระบวนการ GPAS: ขั้น G (Gathering) และ P (Processing)

G: ขั้นรวบรวมข้อมูล (Gathering) "ค้นรากเหง้าเมืองอุบล"

นักเรียนรวมกลุ่มระดมสมอง กำหนดหัวข้อหนังสือที่สะท้อน "อัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี" (เช่น ตำนานหนองไหล, เบื้องหลังคนทำต้นเทียน, หรือวิถีร้านอาหารท้องถิ่น)

ลงพื้นที่จริงโดยใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือวิจัย (Mobile Research) บันทึกเสียงสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ถ่ายภาพสถานที่จริง และเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านระบบ Cloud (เช่น Google Drive)

P: ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) "ร้อยเรียงเรื่องราว"

นำข้อมูลดิบที่ได้มาวิเคราะห์ สกัดเป็นแก่นเรื่อง (Theme) และเขียนบทภาพยนตร์ (Screenplay)

นักเรียนใช้แอปพลิเคชัน (เช่น Canva หรือวาดมือ) ในการทำ Storyboard เพื่อวางแผนมุมกล้อง ลำดับภาพ และเขียนบทสนทนา (สอดแทรกภาษาถิ่นอุบลฯ) อย่างเป็นระบบก่อนลงมือถ่ายทำ

๒. DO (การลงมือปฏิบัติ)

ครอบคลุมกระบวนการ GPAS: ขั้น A๑ (Applying and Constructing the Knowledge)

A๑: ชั้นปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงาน "เทคโนโลยีสร้างงานด้วยมือถือ"

การถ่ายทำ (Production): นักเรียนออกกองถ่ายทำหนังสั้นในสถานที่จริง โดยใช้เพียงสมาร์ทโฟน ฝึกประยุกต์ใช้เทคนิคทดแทนอุปกรณ์ราคาแพง เช่น เทคนิคการเดินถ่ายแบบนินจา (Ninja Walk) เพื่อกันสั่น, การใช้มุมกล้อง (Low Angle/Eye Level) เพื่อเล่าเรื่อง และการจัดแสงธรรมชาติ (Natural Lighting)

การตัดต่อ (Post-Production): ใช้แอปพลิเคชันตัดต่อฟรี (เช่น CapCut) ฝึกทักษะขั้นสูง เช่น การเกรดสีภาพ (Color Grading) ให้ได้โทนภาพยนตร์, การตัดต่อจังหวะภาพให้เข้ากับเสียงดนตรีพื้นเมืองอีสาน (Beat Sync) และการใส่ซับไตเติ้ล

๓. CHECK (การตรวจสอบและประเมินผล)

ครอบคลุมกระบวนการ GPAS: ชั้น A๒ (Applying the Communication Skill)

A๒: ชั้นสื่อสารและนำเสนอ "ส่งต่อ Soft Power สู่สากล"

จำลองเทศกาลหนังสั้นในท้องถิ่น (Ubon Short Film Festival) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฉายผลงานของตนเองเปิดพื้นที่ให้เพื่อน ครู และตัวแทนชุมชน ร่วมกันวิพากษ์ (Peer Review) ตรวจสอบความถูกต้องของคุณค่าทางวัฒนธรรมที่นำเสนอ และประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลนำผลงานที่ผ่านการปรับปรุงเผยแพร่สู่สาธารณะผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube, Facebook Reels หรือ TikTok ของโรงเรียน

๔. ACT (การปรับปรุงพัฒนาและขยายผล)

ครอบคลุมกระบวนการ GPAS: ชั้น S (Self-Regulating)

S: ชั้นประเมินตนเองและสะท้อนคิด "สร้างจิตสำนึกรักถิ่น"

นักเรียนถอดบทเรียน (After Action Review: AAR) ร่วมกัน วิเคราะห์ยอดการเข้าถึง (Engagement) ของผู้ชมในโลกออนไลน์ เพื่อนำมาเป็นข้อเสนอแนะในการสร้างสื่อครั้งต่อไป

นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection) ตอบคำถามสำคัญว่า "กระบวนการทำหนังสั้นด้วยมือถือในครั้งนี้ ช่วยให้เราเห็นคุณค่าของจังหวัดอุบลราชธานี และช่วยพัฒนาทักษะชีวิตของเราได้อย่างไรบ้าง" เพื่อปลูกฝังการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ (Digital Citizenship)



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ เชิงปริมาณ

- **บทเรียนโมดูลดิจิทัล (Digital Module):** จำนวน ๕ บทเรียนที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ผ่านสมาร์ทโฟนโดยเฉพาะ (Mobile-First Learning)
- **คลังไฟล์ทรัพยากรส่วนกลาง (Cloud Asset):** แหล่งรวมดนตรีประกอบพื้นเมือง (No Copyright) และภาพกราฟิกสถาปัตยกรรมในอุบลราชธานี จำนวน ๑ ชุด (Link Google Drive)
- **วิดีโอสาธิตเทคนิค (How-to Clips):** คลิปสั้นความยาว ๓-๕ นาที จำนวน ๓ คลิป สอนการใช้ฟีเจอร์ระดับสูงในแอปฯ CapCut และเทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ด้วยมือถือเปล่า (Handheld)
- **ใบงานดิจิทัล (Interactive Worksheet):** แบบฟอร์มวางแผนโครงเรื่องและสตอรี่บอร์ด จำนวน ๑ ชุด (Google Forms/Canva Template)

๑๑.๒ แข็งคุณภาพ

- **Zero-Cost Efficiency:** เป็นนวัตกรรมที่ลดภาระค่าใช้จ่าย แต่ให้ผลลัพธ์คุณภาพสูง โดยใช้เพียงสมาร์ทโฟนของนักเรียนและแอปพลิเคชันที่ดาวน์โหลดได้ฟรี
- **Resourceful Creativity:** ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักประยุกต์ใช้สิ่งของรอบตัวมาเป็นอุปกรณ์ช่วยถ่ายทำ เช่น การใช้แก้วน้ำทำเป็นขาตั้งกล้อง หรือใช้ผ้าขาวบางช่วยกรองแสง (DIY Cinematography)
- **Local Impact:** สื่อที่ผลิตออกมามีคุณภาพเทียบเท่าสื่อประชาสัมพันธ์ระดับอาชีพ ช่วยยกระดับการสื่อสารทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานีในโลกออนไลน์

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcomes)

สมรรถนะดิจิทัลและเทคโนโลยี: นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยสมาร์ทโฟนในระดับสูง (เช่น การจัดองค์ประกอบภาพ การลำดับภาพ และการตัดต่อ) และสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีคุณภาพได้จริง

ทักษะการคิดเชิงระบบ (GPAS): นักเรียนสามารถวางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การสืบค้นข้อมูล (Gathering) ไปจนถึงการประเมินผลงานตนเอง (Self-Regulating) ผ่านกระบวนการทำหนังสือ

ทักษะชีวิตและทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑: นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเพิ่มขึ้น รวมถึงเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเป็นผู้บริโภคสื่อ (Consumer) มาเป็นผู้สร้างสื่อ (Creator) ที่รับผิดชอบต่อสังคม

ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น (Local Pride): นักเรียนเกิดความตระหนักรู้และภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านการศึกษาข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำมาเล่าเรื่อง

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูและสถานศึกษา (Teacher & School Outcomes)

นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้: ครูมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่บูรณาการระหว่างวิชาคอมพิวเตอร์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม

บทบาทการสอนที่เปลี่ยนไป: ครูพัฒนาบทบาทจากผู้สอน (Teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และที่ปรึกษา (Coach) ที่สามารถดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาได้เต็มที่

ความสัมพันธ์กับชุมชน: โรงเรียนสร้างเครือข่ายที่เข้มแข็งกับปราชญ์ชาวบ้านและชุมชนในจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านการลงพื้นที่สืบค้นข้อมูลของนักเรียน

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับชุมชนและสังคม (Community & Social Impact)

การประชาสัมพันธ์ซอฟต์แวร์ (Soft Power): จังหวัดอุบลราชธานีมีสื่อประชาสัมพันธ์วัฒนธรรม แหล่งท่องเที่ยว และภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบ "หนังสือโดยเยาวชน" เผยแพร่สู่โลกออนไลน์

การอนุรักษ์วัฒนธรรมที่ยั่งยืน: เรื่องราวของท้องถิ่นถูกจัดเก็บและถ่ายทอดในรูปแบบดิจิทัล (Digital Archive) ทำให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงและสืบสานต่อได้ง่ายขึ้น

ต้นแบบการศึกษา: เกิดต้นแบบการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณที่ "ลงทุนต่ำแต่ได้ผลลัพธ์สูง" (Zero-cost but High-impact) ซึ่งโรงเรียนอื่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๒,๐๐๐ บาท

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรม "คิด-สร้าง-สื่อ สู่โลกเรียนรู้: เล่าเรื่องเมืองดอกบัวผ่านหนังสือด้วยกระบวนการ GPAS & Steps" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุดเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)	-	1,000	1,000	-
รวม		2000		

๑๔. การประเมินผล

- ประเมินชิ้นงาน (Product):** ใช้เกณฑ์ Rubric Score วัดความสวยงามของภาพ, การสื่อสารอัตลักษณ์อุปถัมภ์, และความสันทัดของการตัดต่อ
- ประเมินทักษะกระบวนการ (Process):** ประเมินตามขั้นตอน GPAS & Steps ว่านักเรียนมีการสืบค้นข้อมูลจริงและวางแผนเป็นระบบหรือไม่
- ประเมินการสะท้อนคิด (Reflection):** วัดจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน หรือการเขียนสรุปว่า "นักเรียนมองเห็นคุณค่าของบ้านเกิดตัวเองผ่านเลนส์กล้องอย่างไร"