



แบบรายงานการจัดทำประเด็นท้าทาย
โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑

ประเภท การจัดการเรียนการสอน

ชื่อ นางสาวเข็มจิรัฐ วงศ์เขียว ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

โรงเรียน อนุบาลเชียงใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑

๑. ประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาทักษะการสื่อสารโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ JIGSAW LEARNING
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๒. ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

การสอนและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นการศึกษาที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากโรงเรียนที่มีห้องเรียนหรือการสอนแบบดั้งเดิม เป็นการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีมากขึ้นมีการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมีการจัดการเรียนรู้แบบใหม่แสวงหาความรู้มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาผู้เรียนสู่มาตรฐานสากลในศตวรรษที่ ๒๑ นั้น หมายความว่า เป็นวิธีที่ครูผู้สอนภาษาไทยจะต้องสามารถบูรณาการ จัดการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ ความสามารถของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ ให้สอดคล้องกับปฏิญญาว่าด้วยการจัดการศึกษาของ UNESCO ประการแรก คือการเรียนรู้เพื่อให้ความรู้ในสิ่งต่างๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อไป เช่น การรู้จักแสวงหาความรู้ การต่อยอดความรู้ที่มีอยู่ การสร้างความรู้ขึ้นใหม่ (Learning to know) ประการที่สอง คือการเรียนรู้เพื่อปฏิบัติลงมือทำ นำไปสู่การประกอบอาชีพจากความรู้ที่ได้มา และการสร้างประโยชน์แก่สังคม (Learning to do) ประการที่สาม คือการเรียนรู้เพื่อการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข เช่น การเรียน ครอบครัว สังคมและการทำงาน (Learning to live together) ประการสุดท้าย คือ การเรียนรู้เพื่อรู้จักตนเองอย่างถ่องแท้ รู้ถึงศักยภาพ ความถนัดและความสนใจของตนเอง และสามารถวางแผนชีวิตให้แก่ตนเองได้ (Learning to be)

นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาเป็นเครื่องมือสื่อสารสำคัญในการสร้างสารสนเทศที่ครอบคลุมทั้งด้านการเรียน (Learning) และการสอน (Teaching) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความสะดวกเป็นสำคัญ นำมาปรับปรุงเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการศึกษาให้สูงขึ้นด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา และพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย และเหมาะสมกับผู้เรียน ในปัจจุบันการศึกษาทางไกลเทคโนโลยี

การจัดการเรียนการสอนก็เปลี่ยนไปในรูปแบบ e-learning ซึ่งต้องตอบสนองการศึกษาได้ทุกรูปแบบทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ตลอดจนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เพราะฉะนั้นการบริหารจัดการจึงจำเป็นต้องส่งเสริมและพัฒนาให้ทันกับสถานการณ์

สื่อ นวัตกรรม การสอนถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงการสอนแบบเดิมให้ดียิ่งขึ้นหนึ่งในนวัตกรรมการสอนที่เข้ามามีบทบาทสำคัญ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อประเทศไทยก้าวเข้าสู่

สังคม Thailand ๔.๐ รัฐบาลต่างมุ่งหวังให้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นตัวช่วยในการขับเคลื่อนประเทศไทย การศึกษา และช่วยจัดการปัญหาการจัดการทางความคิดการทำงานเป็นทีมการสื่อสารทักษะการเรียนรู้ และคุณธรรมจริยธรรมในสังคมไทยอย่างเกิดผล ถ้าพูดถึงการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลง ครูถือเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะต้องคิดและพัฒนานวัตกรรมการสอนให้มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่เหมาะสมทั้งนี้รัฐบาลได้พยายามทุ่มงบประมาณในการพัฒนาครูให้มีทักษะในการจัดการเรียนรู้ใหม่หรือมีการพัฒนาตนเองให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้ทำการศึกษาได้ตระหนักถึงการพัฒนาการเรียนการสอนให้ทันต่อยุค ๔.๐ (Thailand ๔.๐) เพื่อที่จะขับเคลื่อนประเทศให้ก้าวไกลซึ่งความคาดหวังของนโยบายประเทศไทย ๔.๐ คือการหลุดพ้นจากกับดักประเทศรายได้ปานกลางด้วยการสร้างนวัตกรรมเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ซึ่งในแวดวงการศึกษาได้สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าวเช่นกันโดยกำหนดเป็นแนวทางการศึกษา ๔.๐ โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างนวัตกรรมได้ซึ่งเป็นยุคผลผลิตภาพหรือผลิตผลสร้างสรรค์ตลอดจนเน้นให้การศึกษาช่วยส่งเสริมการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุคที่ ๔ (New Product) เพื่อหลุดออกจากกับดักรายได้ปานกลางของประชากรการศึกษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายดังกล่าวซึ่งการศึกษาถือว่าเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศครู-อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาคือกลไกสำคัญของระบบการศึกษาในฐานะผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะด้านต่างๆของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพเป็นจุดหมายปลายทางของการศึกษาก่อนที่ผู้เรียนจะออกไปทำงานหรือประกอบอาชีพเหมือนนโยบายของรัฐบาลและสถานการณ์ของการศึกษาได้เปลี่ยนแปลงไปการออกแบบการสอนรูปแบบการสอนและวิธีการสอนเพื่อให้มีวัตถุประสงค์สำคัญที่มุ่งสอดคล้องกับการศึกษา ๔.๐ จึงต้องมีการพัฒนารูปแบบระบบและวิธีการให้ทันตามยุคสมัยเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเป็นผู้สร้างนวัตกรรมให้กับประเทศไทยในด้านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเตรียมความพร้อมรับความเปลี่ยนแปลงในโลกของศตวรรษที่ ๒๑ หรือโลกแห่งยุคดิจิทัลซึ่งจะนำไปสู่ทักษะศตวรรษที่ ๒๑ จะเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะดังกล่าวเน้นความสำคัญ ๒ ส่วน คือ ๑. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน (Student Outcomes) และ ๒. ระบบสนับสนุน (Support Systems) ซึ่งต้องเริ่มจากการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (perspectives) จากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (tradition paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (new paradigm) โดยให้ตัวผู้เรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ เน้นพัฒนาทักษะและทัศนคติ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทัศนคติเชิงบวก ความเคารพตนเอง นวัตกรรม ความสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะและค่านิยมทางเทคโนโลยี ความเชื่อมั่นตนเอง ความยืดหยุ่น การจงใจตนเอง และความตระหนักในสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นลักษณะการเรียนรู้แบบ Teach less Learn More คือ สอนให้น้อยแต่เรียนรู้ใหม่มากขึ้น ดังนั้นการออกแบบและวิธีการที่จะสร้างให้เกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้นโดยตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จึงมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะ ความรู้ และความสามารถของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ให้ประสบความสำเร็จทั้งการทำงานและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข การสอนในศตวรรษที่ ๒๑ จะมีรูปแบบที่แตกต่างจากอดีตโดยจะต้องมุ่งให้นักเรียนสร้างสรรค์ความรู้ (create knowledge) จากกระบวนการได้รับความรู้ (knowledge acquisition) การลงลึกในความรู้ (knowledge deepening) และการสร้างสรรค์ความรู้ (knowledge creation) ดังนั้น ศาสตร์การสอนจึงจะต้องมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสรรค์ความรู้จากกระบวนการเรียนรู้ด้วยการกระทำจากงานหรือจากกิจกรรมในบริบทหรือปัญหาในโลกที่เป็นจริง (real world problem) โดยกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิด (thinking skills) จากทักษะขั้นต่ำไปสู่ทักษะขั้นสูงกว่าตามการจำแนกลำดับขั้นการเรียนรู้ของ Bloom (Bloom's taxonomy) คือจากทักษะการคิดในระดับความจำ (remembering) ความเข้าใจ (understanding) และการ

ประยุกต์ใช้ (applying) ที่เป็นจุดเน้นของการเรียนรู้ในยุคอุตสาหกรรมไปสู่ทักษะการคิดในระดับการวิเคราะห์ (analyzing) การประเมินค่า (evaluating) และการสร้างสรรค์ (creating) อันเป็นจุดเน้นของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

จากการศึกษาบริบทของสถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ได้สังเกตสภาพปัญหาในชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ และนำมาต่อยอดจัดทำโครงการในครั้งนี้ เพื่อพัฒนาผู้เรียน และพัฒนาการเรียนการสอนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาในยุค ๔.๐ ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้ทำการศึกษาได้ทราบถึงสภาพปัญหาในชั้นเรียน พบว่าผู้เรียนไม่มีความสนใจการเรียน ไม่มีส่วนร่วมในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้ทำการศึกษาเห็นความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียน จึงทำการศึกษาเพื่อหาสาเหตุของปัญหา ซึ่งปัญหาที่พบเกิดจากตัวผู้เรียนและผู้สอน แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนใจไม่มากพอ จึงทำให้ผู้เรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ผู้สอนเน้นการบรรยายมากเกินไป และเน้นการอ่าน เขียน เรียนรู้แค่ในหนังสือเรียนเพียงเท่านั้น ทำให้ผู้เรียนสนใจสิ่งต่าง ๆ รอบข้างมากกว่าการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับพอใช้ จากการประเมิน และการประชุมพูดคุยเกี่ยวกับปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยจึงทำให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน จึงมีการจัดทำสื่อการเรียนการสอน พัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนรู้ โดยมีอยู่ ๒ รูปแบบ ได้แก่ ๑) การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ และ ๒) การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยมีรายละเอียดจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

จากงานวิจัยของ พงษ์กรณ์ วีรพิพรรณ (๒๕๕๔, หน้า ๘๕) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบจิ๊กซอว์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบจิ๊กซอว์มีทักษะกระบวนการท างานร่วมกับผู้อื่นสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบจิ๊กซอว์ เป็นรูปแบบที่เน้นทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม โดย Phillips (๑๙๘๐, pp.๑๘๓) ได้กล่าวถึงทักษะการท างานเป็นกลุ่มว่า ช่วยให้สมาชิกกลุ่มเห็นคุณค่าหรือค้นหาความสามารถของตนเองอย่างแท้จริง และพัฒนาให้กลุ่มมีศักยภาพโดยผ่านความร่วมมือของสมาชิกตลอดจนการมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกกลุ่ม เพื่อนร่วมงาน หน่วยงานและสังคม นอกจากนี้ยังช่วยให้กลุ่มสามารถพัฒนานวัตกรรมที่เป็นการสนับสนุน การขับเคลื่อนสังคมแห่งประชาธิปไตยไปข้างหน้า โดยให้ครูผู้สอนแต่ละคนนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาผู้เรียนด้วยสื่อที่มีคุณภาพ

กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning คือการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน ไม่ใช่การฟังจากผู้สอนเพียงอย่างเดียว โดยกิจกรรมจะถูกออกแบบจากผู้สอนให้มีการพัฒนาทักษะเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนได้พัฒนาและนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง คือ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และการประเมินผล (Bonwell and Eison, ๑๙๙๑) ทั้งนี้การนำวิธีการ Active Learning มาใช้ ยังส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน จึงเป็นการส่งเสริมคุณลักษณะของผู้เรียนให้สอดคล้องกับสังคมในยุคปัจจุบัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์เปรียบเสมือน การที่ผู้เรียนช่วยกันระดมความคิด โดยผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถที่แตกต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์แบบเหมือนกับการต่อจิ๊กซอว์ที่ต้อง ลองผิด ลองถูก ค่อย ๆ คิด ค่อย ๆ ต่อ เพื่อให้จิ๊กซอว์ออกมาเป็นรูปร่างที่สมบูรณ์แบบ

ผู้ทำการศึกษาเห็นถึงความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน และพัฒนาวิชาชีพครูต่อการเปลี่ยนแปลงในยุค ๔.๐ สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จึงมีการจัดทำโครงการพัฒนาผู้เรียน โดยใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลในครั้งนี้เพื่อนำเสนอแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ด้วยสื่อการเรียนการสอน และเทคนิคการจัดการเรียนรู้หลากหลายและมีคุณภาพ

๓. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๔. กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๕ และ ๖/๖ ในโครงการเสริมสร้างศักยภาพทางด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ปีการศึกษา ๒๕๖ จำนวน ๗๐ คน

ขอบเขตเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ ๑๑ สวยร้ายสายลับ (ภาษาพาที) การพัฒนาการเขียน และหน่วยที่ ๑๒ สี่ศิษย์พระดาบส (ภาษาพาที) การพูดได้วาที

วิธีดำเนินการวิจัย

๑. ศึกษาสภาพปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน
๒. วิเคราะห์ปัญหา และหาแนวทางการแก้ไขปัญหา
๓. ศึกษาขั้นตอนการจัดทำสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล
๔. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และสร้างสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี
๕. เพื่อพัฒนาผู้เรียน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
๖. นำเสนอผลการศึกษาพัฒนาผู้เรียน ต่อหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย หัวหน้าสายชั้น และครูพี่เลี้ยง เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการจัดทำสื่อในครั้งนี้ก่อนนำไปใช้

เครื่องมือวิจัย

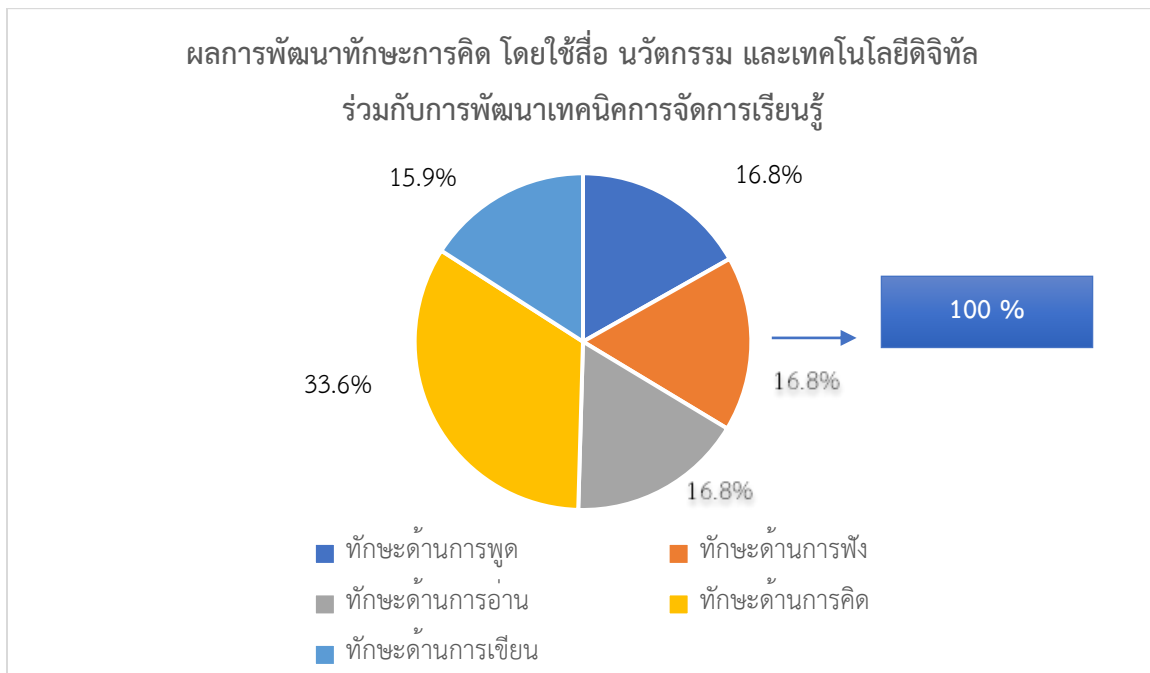
๑. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน ๘ แผน (แผนละ ๑ ชั่วโมง)
 ๒. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้
- (หลังจากมีการนำสื่อเทคโนโลยี และเทคนิคการจัดการเรียนรู้เข้ามามีบูรณาการกับการเรียนการสอน)

ผลการวิจัย

ผลพัฒนาทักษะการคิด โดยใช้สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น และยังทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการที่หลากหลาย การจัดทำสื่อ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ จะเป็นการเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน ส่งเสริมทักษะกระบวนการต่างๆ ในการเรียนรู้ และยังทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาจากการเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยผู้เรียนมีการพัฒนาที่ตรงตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑.ผลการพัฒนาทักษะทักษะการคิด โดยใช้สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ มีผลการประเมินทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ร้อยละ ๑๐๐ อยู่ในระดับดีเยี่ยม เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ ๗๐

๒.ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น หลังจากใช้สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีมาบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคแบบจิ๊กซอว์ และแบบ Active Learning โดยนำผลการเปรียบเทียบผลคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน และการสังเกตพฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนได้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ระดับร้อยละ ๙๕ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ ๗๐



อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาผู้เรียน โดยใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน โดยทำให้การพัฒนาผู้เรียนในครั้งนี้ บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ และผลการพัฒนาผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ ๑๐๐ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ การพัฒนาในครั้งนี้ ได้ศึกษาหลักสูตรมาเป็นอย่างดี เพื่อให้การพัฒนามีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น โดยผลที่ทำให้ผู้เรียนมีทักษะที่ดีขึ้น เกิดจากการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน และการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม การเรียนรู้ที่น่าสนใจ และยังทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำที่ดีขึ้น เช่น การนำเสนอเนื้อหาที่มีภาพประกอบ วิดีโอ เพลง เข้ามาช่วยด้วย จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพ และทำความเข้าใจในเนื้อหาได้เร็วยิ่งขึ้น

นวัตกรรมที่ใช้ในการวิจัยในชั้นเรียน จะเป็น รูปแบบใหม่ๆ ของสื่อการเรียนการสอนเทคนิควิธีการหรือสิ่งอื่นใดที่ผู้สอนนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือจัดประสบการณ์การเรียนรู้และเพื่อให้การเรียนการสอนมีคุณภาพนวัตกรรมที่นำมาใช้จะเป็นนวัตกรรมที่ผู้สอนคิดค้นขึ้นใหม่ เช่น เกมการศึกษา Vongder go , Wordwall, ตัวช่วยบริหารจัดการชั้นเรียน Class Dojo เป็นต้น หรือเป็นสิ่งที่มิใช่อื่นคิดค้นขึ้น และนำมาปรับปรุงแก้ไข และสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

หรือประสิทธิผลใน (พิสนุพงศ์ศรี, ๒๕๕๑) นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ เทคนิคสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่ได้มีการศึกษาและพัฒนาขึ้นใหม่เพื่อให้ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโดยอาจเป็นสิ่งที่ได้รับการยอมรับและนำไปใช้บ้างแล้ว แต่ยังไม่แพร่หลาย (พิชิตฤทธิ์เจริญ, ๒๕๕๙) สรุปได้ว่านวัตกรรมทางการศึกษาหรือนวัตกรรมการเรียนรู้หมายถึงรูปแบบวิธีการ

กระบวนการเทคนิคสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่ได้มีการศึกษาและพัฒนาขึ้นใหม่หรือสิ่งอื่นใดที่ผู้สอนนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน หรือจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตรงตามเป้าหมายของหลักสูตรความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษาจากวิกฤตเศรษฐกิจโลกในสังคมยุคโลกาภิวัตน์และความสัมพันธ์ทางสังคมและเศรษฐกิจนำไปสู่การปรับเปลี่ยนค่านิยมหลักและค่านหารูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจความสามารถในการแข่งขันของประเทศและการพัฒนาเศรษฐกิจของแต่ละประเทศการพัฒนานวัตกรรม การศึกษาที่นำช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะที่หลากหลาย และจดจำเนื้อหาได้ดีมากยิ่งขึ้นด้วยนวัตกรรมที่มีคุณภาพ โดยมีการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน ที่มีความรู้ความเข้าใจในการพัฒนาผู้เรียน และการผลิตสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน จึงทำให้การศึกษาในครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์อยู่ที่ร้อยละ ๑๐๐ และยังทำให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยมีคะแนนเฉลี่ยดังนี้ ๑) ทักษะการฟัง ๑๖.๘% ๒) ทักษะการพูด ๑๖.๘% ๓) ทักษะการอ่าน ๑๖.๘% ๔) ทักษะการเขียน ๑๕.๙% และทักษะการคิด ๓๓.๖% รวมเป็น ๑๐๐% หรือร้อยละ ๑๐๐ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ ๗๐

ภาคผนวก

แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

วิจารณ์ พานิช. (๒๕๕๕). วิธีการสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์ตลาดนัดปักษ์ใต้.

พรทิพย์ วงศ์ไพฑูริย์. (๒๕๖๐). การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning).

วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๐ หน้า ๓๒๗-๓๓๖.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (๒๕๖๐). ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา ๔.๐. กรุงเทพฯ.: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สถาบันบัณฑิต

พัฒนศิลป์. (๒๕๕๑). พระราชบัญญัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. ๒๕๕๐. ตามราชกิจจานุเบกษา เล่ม ๑๒๔

ตอนที่ ๓๒ก

ปรียาภรณ์ เฮอร์ริงตัน. (๒๕๕๕). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิกซอว์

เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ .Retrieved From www.spu.ac.th/tlc/fis/๒๐๑๓/๐๕/อ.ปรียาภรณ์-HTML๔๑๑.pdf.

พัชรินทร์ สินไพฑูริย์. (๒๕๕๔). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยและความรับผิดชอบในการเรียน ที่ได้รับ

การสอนโดยใช้เทคนิคจิกซอว์กับการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทีศนา แคมมณี. (๒๕๔๐). การวิจัยทางการศึกษา (Educational Research) ใน ทีศนา แคมมณี และสร้อยสน สกกรัตน์ (บก.).

แบบแผนและเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปฐมาภรณ์ พิมพ์ทอง. (๒๕๖๔). การจัดการเรียนรู้สะเต็มศึกษา. กรุงเทพฯ: วิสต้า อินเตอร์พรีนซ์.

เมธิญา กิจระการ. (๒๕๔๔). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีการเรียนการสอน. วารสารการวัดผลการศึกษา

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ปีที่ ๗: กรกฎาคม ๒๕๔๔, ๔๔-๕๒.

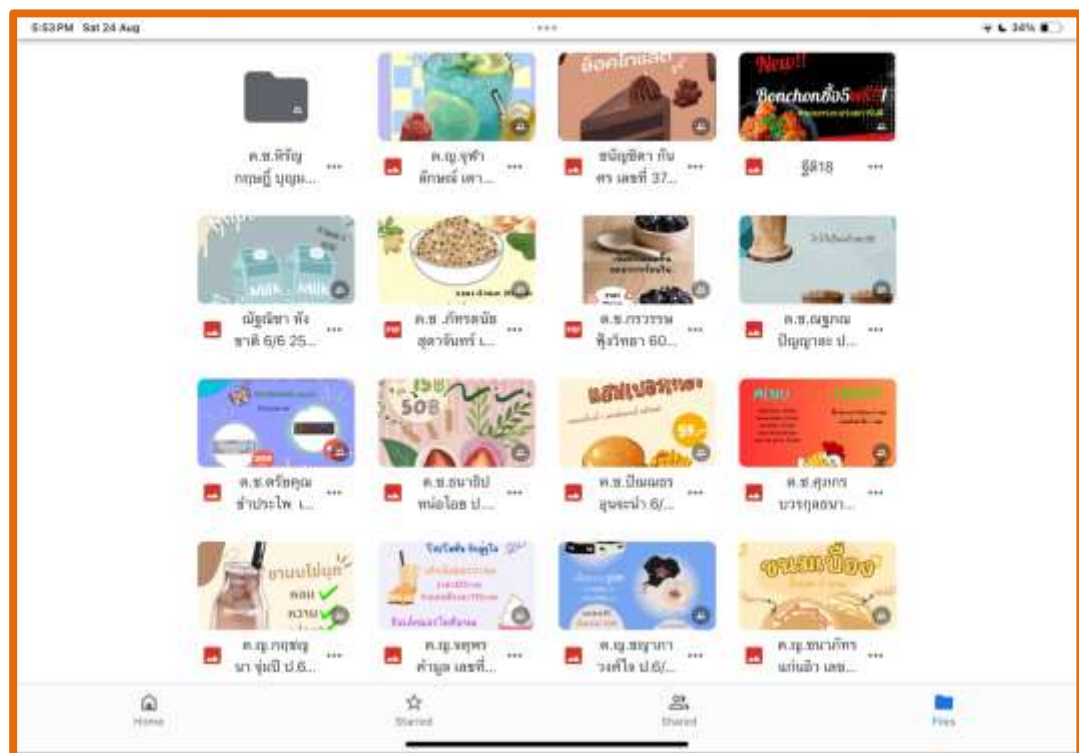
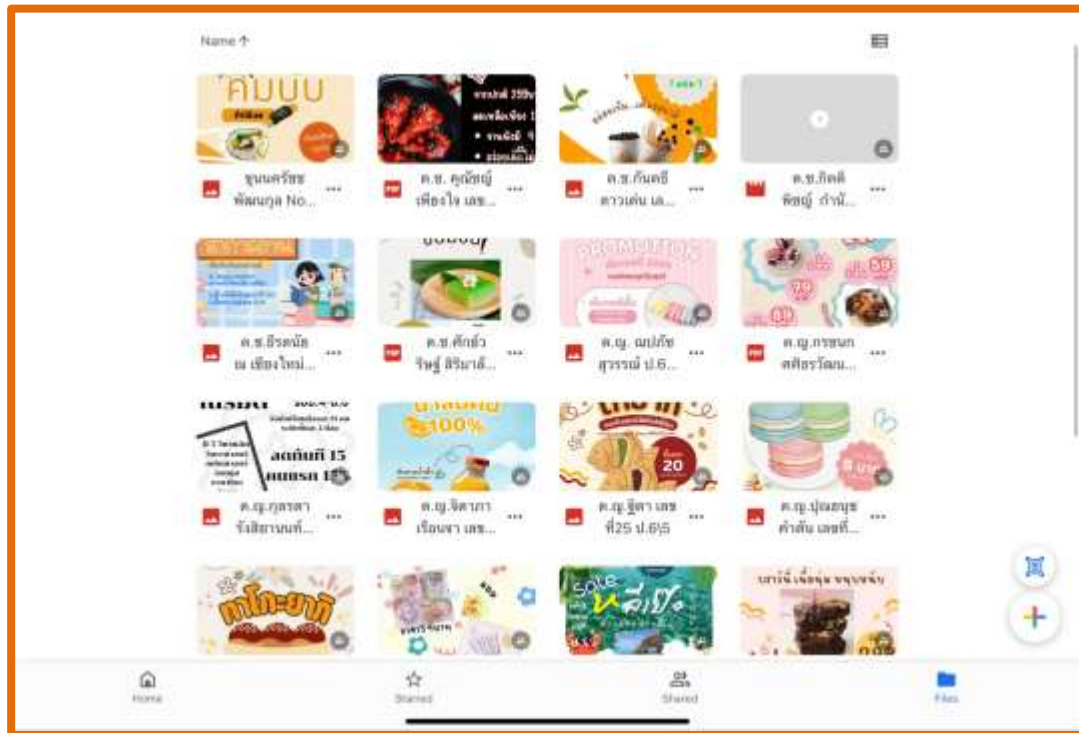
การเผยแพร่ผลงาน







ผลงานนักเรียน



สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

