

# Active Learning

## “ห้องเรียนเปลี่ยนได้”

โครงการพัฒนานักจัดการเรียนรู้  
ในศตวรรษที่ 21 สู่การขยายผลพื้นที่ต้นแบบ





การเรียนรู้ที่ดี คือการมีสิ่งแวดล้อมทาง  
สังคมที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น  
เกิดขึ้นเมื่ออยู่บนฐานของความจริง  
ไม่ใช่หลักการที่จับต้องไม่ได้ต้องมีอารมณ์  
ร่วมอยู่ในนั้น และจะเกิดขึ้นเมื่อถูก  
ขับเคลื่อนโดยการตั้งคำถาม  
และการสร้างประสบการณ์ชีวิต

**พอล คอลลาร์ด (Paul Collard)**

ผู้ก่อตั้ง Creativity, Culture and Education (CCE)



## เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ไม่ว่าเด็กในห้องเรียนจะมีฐานะแบบใดก็ตาม

โครงการพัฒนานักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สู่การขยายผลพื้นที่ต้นแบบ เป็นโครงการที่สำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา เริ่มต้นดำเนินการมาตั้งแต่ปี 2564 โดยได้พัฒนาหลักสูตรการจัดการห้องเรียนตามแนวทางของ CCE (Creativity, Culture and Education) สนับสนุนการพัฒนาครูแกนนำและนักจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาวิธีการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนในห้องเรียน ซึ่งได้ปรับการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับบริบทไทย หลักสูตรที่ใช้มาจากการสำรวจความต้องการของครูและนักจัดการเรียนรู้ในการอบรมเชิงปฏิบัติการและลงมือปฏิบัติจริง

การดำเนินงานในระยะปีที่ 3 ในปี 2566 สำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ได้สนับสนุนการพัฒนาครูแกนนำและนักจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรห้องเรียน Active Learning 8 หลักสูตร ส่งเสริมการสอนเชิงรุกร่วมกับเจ้าของหลักสูตร 6 หน่วยงาน เพื่อสร้างห้องเรียนต้นแบบเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษากับ 14 โรงเรียนใน 10 จังหวัดพื้นที่นำร่อง ซึ่งผ่านการอบรมระยะสั้นที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ตรงกับบริบทและความต้องการของครูและนักจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีกระบวนการติดตามผลจากห้องเรียนจริงร่วมกับศึกษานิเทศก์ของพื้นที่การศึกษาต้นสังกัด เพื่อสร้างพลังของครู โรงเรียน และเครือข่ายเชิงพื้นที่ให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ทั้งในระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับจังหวัด สามารถเก็บเกี่ยวผลของการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes) ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน (Effect Size) และส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดแกนนำเพื่อเผยแพร่ความรู้ให้เพื่อนครูทั้งในและนอกโรงเรียน รวมถึงโรงเรียนเครือข่ายในเขตพื้นที่การศึกษาใกล้เคียงด้วย เพื่อถอดบทเรียน สังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งมิติการพัฒนาครู ผู้บริหารและศึกษานิเทศก์ ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน



# หลักสูตรห้องเรียน Active Learning ปีที่ 3 / ปี 2566

## มูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต

สพป. ตรัง เขต 1 และ เขต 2  
สพป. นครศรีธรรมราช เขต 1 และ เขต 3  
หลักสูตรโครงการนวัตกรรมจาก  
ประสบการณ์โลก (IP2)



## มูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต

สพป. พะเยา เขต 2 และ เขต 1  
หลักสูตรการพัฒนาการจัดการเรียนรู้  
แบบ Active Learning เพื่อส่งเสริม  
สมรรถนะผู้เรียน



## โรงเรียนเพลินพัฒนา

สพป. กาญจนบุรี เขต 2 และ เขต 4  
หลักสูตรการจัดการเรียนรู้เชิงรุก  
(Active Learning) โดยใช้เทคโนโลยี  
และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน



## Board Game Teach

สพป. พิจิตร เขต 2 และ เขต 1  
หลักสูตรพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก  
(Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21



## โรงเรียนลำปลายมาศ

สพป. น่าน เขต 1 และ เขต 2  
หลักสูตร Active Learning พัฒนา  
พหุปัญญาด้วยจิตศึกษาเชิงรุก



## บริษัท Life Education

สพป. สุรินทร์ เขต 1 และ เขต 3  
หลักสูตรจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อการเสริม  
สร้างอุปนิสัยผู้เรียน



## มูลนิธิปัญญาวุฒิ

สพป. เชียงราย เขต 1 และ เขต 4  
สพป. ยโสธร เขต 1  
สพป. ร้อยเอ็ด เขต 1 และ เขต 2  
หลักสูตรพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ใน  
ศตวรรษที่ 21 โดยการใช้การเขียนเพื่อพัฒนา  
ทักษะการคิดในห้องเรียน  
(Active Learning)



## มูลนิธิปัญญาวุฒิ

สพป. สุราษฎร์ธานี เขต 1 เขต 2 และ เขต 3  
หลักสูตรทักษะการตั้งคำถามเพื่อเสริมสร้าง  
การคิดเชิงเหตุผล



- หลักสูตรได้จากการสำรวจความต้องการของครู
- ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการและลงมือปฏิบัติจริง
- นำกลับไปใช้จริงในห้องเรียนและทำการ PLC ร่วมกับพี่เลี้ยง



## กลุ่มเป้าหมายในการพัฒนา



### ครูและนักจัดการเรียนรู้

- หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการ 8 หลักสูตร
- กระบวนการคัดเลือกครู (ระบบและพี่เลี้ยง)
- การอบรมเชิงปฏิบัติการ (เน้นการลงมือทำ)
- ติดตามผลในพื้นที่ (เครือข่ายพี่เลี้ยง)
- การพัฒนาตนเองให้เป็นวิทยากรได้



### ศึกษานิเทศก์ พี่เลี้ยง

- แนะนำองค์ความรู้ (เข้าร่วมอบรมพร้อมครู)
- วิชาक्षแผนการเรียนรู้
- สังเกตและให้ข้อเสนอแนะการประยุกต์ใช้ในห้องเรียน
- ร่วมพัฒนาพื้นที่ต้นแบบ



### เขตพื้นที่การศึกษาต้นแบบ

- เกิดวิทยากรประจำพื้นที่
- เกิดพี่เลี้ยงในพื้นที่
- แหล่งศึกษาดูงานในพื้นที่

# OPEN CLASSROOM

## “Active Learning”

14 ห้องเรียนตัวอย่าง  
การสอนเชิงรุกเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา





# กำลังสงสัยอยู่ใช่ไหมล่ะ ว่าเครื่องหมายนี้ไม่ได้เรียกว่า “ตัวการ์นต์” หรือเปล่า?



ไม่ใช่แค่คุณหรือคนที่เรียกชื่อเจ้าเครื่องหมายนี้ผิด แต่ยังมีคนจำนวนมากที่เกิดความสับสน แม้ว่าจะเคยเขียนลงในกระดาษ เคยพิมพ์บนคีย์บอร์ดหรือเคยอ่านเจอในหนังสือมาหลายครั้ง

## แล้วถ้าเครื่องหมายนี้ไม่ได้เรียกว่า ตัวการ์นต์ มันมีชื่อเรียกว่าอะไรล่ะ

กสศ. จะพาไปรู้จากห้องเรียนภาษาไทยชั้น ป.3 ของ  
คุณครูดิณรัตน์ติกานต์ ศรสวรรณ์  
แห่งโรงเรียนบ้านหนองหัวปลวก จ.พิจิตร



จริงๆ แล้วเครื่องหมายนี้มีชื่อว่าเครื่องหมาย  
“ทัณฑฆาต (ทั้น-ทะ-คาด)” มาจากคำว่า ทัณฑ (อ่านว่า ทั้น-ทะ)  
ที่แปลว่า แท่งไม้ กับคำว่า ฆาต ที่แปลว่า การทำลาย

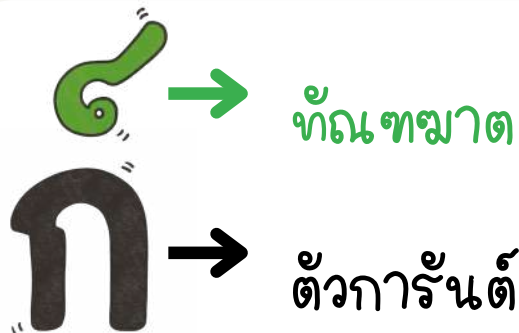
ทัณฑฆาต จึงหมายถึง แท่งไม้หรือเครื่องหมายที่ใช้ยกเว้นตัวอักษรที่ไม่ต้องออกเสียง  
ส่วนคำว่า การันต์ หมายถึงตัวอักษรที่ไม่ออกเสียง

เช่น ในคำว่า สนวนสัตว์ มี ว แหวน เป็นตัวการันต์  
คือเป็นตัวอักษรที่ไม่ออกเสียง ซึ่งแสดงด้วยไม้ทัณฑฆาตที่เขียนไว้บนตัว ว แหวน

เมื่อจะพูดถึงเครื่องหมายที่ใช้ยกเว้นตัวอักษรจะใช้คำว่า  
ไม้ทัณฑฆาต แต่เมื่อจะพูดถึงตัวอักษรที่มีเครื่องหมายดังกล่าวจึงจะเรียกว่า ตัวการันต์

อ้างอิงจาก สำนักงานราชบัณฑิตยสภา

จริงๆ แล้ว เครื่องหมายนี้เรียกว่า  
“ทัณฑฆาต”

  
ทัณฑฆาต  
ตัวการันต์

อย่าจำสลับกันนะ!



ส่วนตัวการันต์นั้น คือ “พยัญชนะ”  
ที่มีเครื่องหมาย “ทัณฑฆาต” กำกับอยู่



ยิ่งสำหรับเด็กนักเรียนประถมที่ต้องเรียนรู้เรื่องนี้ในห้องเรียน ยิ่งชวนสับสน

เพราะไม่ใช่แค่การเรียกชื่อผิด แต่ยังมีปัญหาในการทำความเข้าใจ  
หลักการใช้เครื่องหมายไม้ทันทขนาดให้ถูกต้อง  
เนื่องจากบางคนไม่รู้ว่าคำศัพท์แต่ละคำนั้นต้องใช้พยัญชนะตัวไหนเป็นตัวการันต์ เช่น

คำว่า “ภาพยนตร์” ที่ต้องใช้ “ตร์” แต่ “รถยนต์”  
ที่อ่านออกเสียงคล้ายกันกลับใช้ “ต์” เพียงอย่างเดียว

ยิ่งซับซ้อนยิ่งทำให้เด็กๆ เกิดความเบื่อหน่าย และขาดแรงจูงใจในการเรียน



## สำหรับเด็กๆ นอกจากชื่อเรียกที่ชวนสับสน การเลือกใช้ตัวการันต์ก็ชวนงงไม่แพ้กัน



จะรู้ได้อย่างไร  
ว่าต้องใช้ตัวไหน

คุณครูติณรัตน์ติกาณต์ ศรสวรรณ์ โรงเรียนบ้านหนองหัวปลวก สพป.พิจิตร เขต 1 จึงริเริ่มสร้าง  
นวัตกรรมการบอร์ดเกม “คำนี้อะไรการ์นต์” เพื่อแก้ปัญหาที่พบเจอในห้องเรียน และชวนเด็กๆ มา  
เรียนรู้คำศัพท์ที่มีตัวการ์นต์ผ่านการเล่นแทนการท่องจำเพียงอย่างเดียว

นวัตกรรมการนี้มาจากการเข้าร่วม “หลักสูตรพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก  
(Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21” ที่มี Board Game Teach เป็นโค้ช

โดยนำตัวละครจากอนิเมะชั้นที่นักเรียนกำลังให้ความสนใจอย่าง “ดาบพิฆาตอสูร” มาผสมผสานกับ  
กลไกเกมกระดานทอยลูกเต๋า สะสมคะแนนในแต่ละรอบผ่านการเติมตัวการ์นต์ลงในคำศัพท์ได้ถูก  
ต้อง พร้อมกับการฝึกอ่านคำศัพท์ที่มีตัวการ์นต์ระหว่างการเล่นเกม

นอกจากเกมจะทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้แล้ว ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการ  
เรียน และยังสอดแทรกคุณธรรมต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ไปพร้อมๆ กัน

## บอร์ดเกม “คำนี้อะไรการ์นต์?”

ชวนเรียนรู้คำศัพท์ที่มีตัวการ์นต์ผ่านการเล่น

ช่วยเพิ่มคลังคำศัพท์  
ที่มีตัวการ์นต์



ฝึกอ่านออกเสียง  
คำศัพท์ที่มีตัวการ์นต์




บอกความหมายของ  
คำศัพท์ที่มีตัวการ์นต์

นวัตกรรมการจาก คุณครูติณรัตน์ติกาณต์ ศรสวรรณ์  
โรงเรียนบ้านหนองหัวปลวก สพป.พิจิตร เขต 1

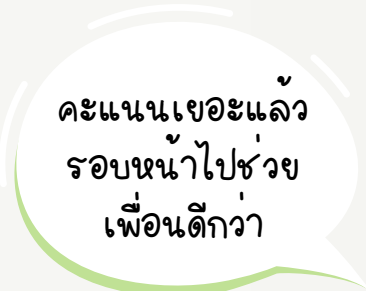


อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “บอร์ดเกมคำนี้อะไรการ์นต์” 

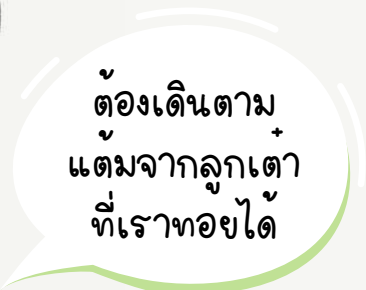
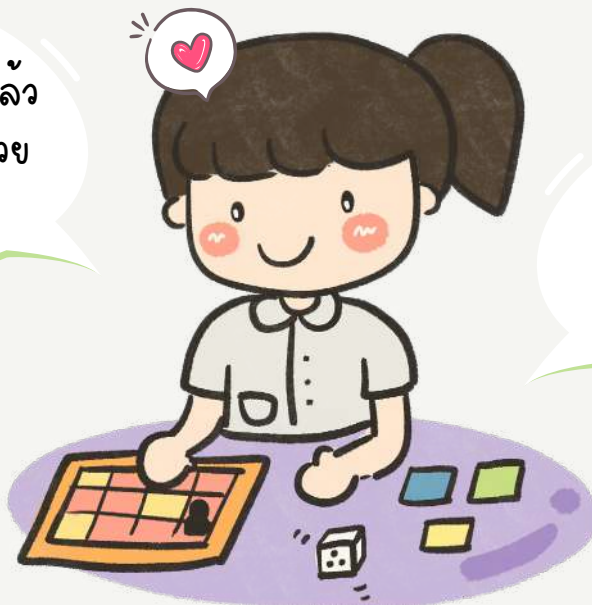







## เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ควบคู่กับการสอดแทรกคุณธรรม



คะแนนเยอะแล้ว  
รอบหน้าไปช่วย  
เพื่อนดีกว่า



ต้องเดินตาม  
แต่มาจากลูกเต๋า  
ที่เราทอยได้



อีกทั้งยังช่วยสอดแทรกคุณธรรมผ่านการเล่นเกม  
ความซื่อสัตย์ในการนับคะแนน  
การช่วยเหลือผู้อื่น การทำตามกฎกติกาที่กำหนด หรือความสามัคคี  
เรียกได้ว่ายังป็นน็ดเดียว ได้นกหลายตัวเลยละ!



## จะเกิดอะไรขึ้น เมื่อการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เป็นมากกว่าการท่องจำเนื้อหาภายในห้องเรียน

แต่จะพาเด็ก ๆ ล่องทะเลเพื่อตามหาของดีใต้ผืนน้ำ สวมบทบาทหนูน้อยนักอนุรักษ์ พิทักษ์พันธุ์ปูม้า พัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและสร้างความตระหนักรู้ให้กับชุมชน ตามแนวทางการเรียนรู้ 'หลักสูตรโครงการนวัตกรรมจากประสบการณ์โลก' (Phenomenon-based Learning หรือ PhBL) ที่คุณครูทุกคนก็ทำได้

กสศ. จะพาไปดูโอเดียดิจิทัลจากห้องเรียนสังคมศึกษาชั้น ป.4 ของ 'คุณครูภณิดา ชูช่วยสุวรรณ' แห่งโรงเรียนบ้านแหลมไทร จ.ตรัง



## แนวคิดการจัดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์โลก (PhBL)

คือแนวคิดที่เชื่อว่าการเรียนรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่แค่ในห้องเรียนและพยายามจะมองข้ามขอบเขตเนื้อหาในรายวิชาที่กำหนดไว้เน้นไปที่ “ปรากฏการณ์ (Phenomena)” ที่เด็ก ๆ พบในโลกจริง เพื่อศึกษา วิเคราะห์ เชื่อมโยงองค์ความรู้ และแก้ปัญหาที่พบเจอ

บทบาทของครูจึงไม่ใช่การถ่ายทอดเนื้อหาด้วยเทคนิคต่าง ๆ แต่คือการออกแบบชุดประสบการณ์ที่นักเรียนจะได้พบเจอผ่านการสำรวจสถานการณ์โลกหรือชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่

ใช้ทักษะในการโค้ช อำนวยการเรียนรู้ หรือการตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและความสงสัยใคร่รู้เพื่อนำกลับมาสะท้อนคิดและอภิปรายกันต่อภายในห้องเรียน

‘คุณครูณิดา’ ได้รู้จักแนวคิดนี้จากการเข้าร่วมหลักสูตร “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียน” โดยมี ‘มูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต’ ที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ. คอยให้คำแนะนำในการออกแบบการเรียนรู้





# เริ่มต้นจาก “โลก” โกล้ตัวเด็ก ๆ

ด้วยการศึกษาปัญหาภายในชุมชน

1 ค้นหาเอกลักษณ์ชุมชน



“ปุม้า” ของดี  
ขนาดแหลมไทร

2 ปัญหาที่พบเจอ



สังคม วิทยาศาสตร์  
การทำงาน

4 บูรณาการความรู้

3 วิเคราะห์ข้อมูล



แม้คำว่า “ปรากฏการณ์โลก” จะฟังดูแล้วยิ่งใหญ่เกินตัว แต่คุณครูสามารถเริ่มต้นจาก “โลกใกล้ตัว” ของเด็กๆ เช่น เหตุการณ์บ้านเมืองในปัจจุบัน ชุมชนที่นักเรียนอาศัย

ห้องเรียน Active Learning ของ ‘คุณครูภนิดา ช่วยชูสุวรรณ’ จากโรงเรียนบ้านแหลมไทร สพป. ตรัง เขต 2 พาเด็กๆ ค้นหาเอกลักษณ์และของดีของชุมชนบ้านแหลมไทร เพื่อนำมาเรียนรู้ผ่าน “โครงการนวัตกรรมเพื่อชุมชน (CIP)”

บูรณาการรายวิชาสังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ และการงานอาชีพ ร่วมกับ ‘คุณครูธิตินันท์ อ่อนรู้’ และ ‘คุณครูกนกวรรณ นาศร’ ที่เข้ามาช่วยออกแบบและเติมเต็มให้การเรียนรู้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น!

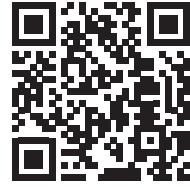
## จึงเกิดเป็นนวัตกรรม “ชุดอนุบาลพันธุ์ปูม้าพลังงานแสงอาทิตย์”

นวัตกรรมที่ช่วยแก้ปัญหาต้นทุนพลังงานไฟฟ้าในการอนุบาลพันธุ์ปูม้า เด็กๆ แบ่งกันทำหน้าที เช่น นักอนุบาลปูม้า นักออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ในการอนุรักษปูม้าให้กับผู้คนในชุมชน

พร้อมทั้งยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ที่ช่วยยุติความยากจนผ่าน การส่งเสริมอาชีพด้านการประมงเพิ่มความมั่นคงทางอาหาร และยกระดับโภชนาการด้วย สัตว์ทะเล และเลือกใช้พลังงานสะอาด ดูแลทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืน



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ  
“ชุดอนุบาลพันธุ์ปูม้าพลังงานแสงอาทิตย์”



อ่านเรื่องราว ‘พิทักษ์พันธุ์ปูม้า’ ใจทย์การ  
เรียนรู้บริบทโรงเรียนบ้านแหลมไทร  
จังหวัดตรัง ป็นนวัตกรรมน้อยนักแก้ปัญหา



## “ชุดอนุบาลพันธุ์ปูม้าพลังงานแสงอาทิตย์”

ช่วยรักษาทรัพยากรทางเศรษฐกิจชุมชนอย่างยั่งยืน

เพิ่มปริมาณ  
ปูม้าในชุมชน

เพิ่มความมั่นคง  
ทางอาหาร

ใช้ทรัพยากร  
อย่างยั่งยืน

พลังงานสะอาด  
จากแสงอาทิตย์

นวัตกรรมจากห้องเรียนต้นแบบ  
“ครูณิศา ชูช่วยสุวรรณ”  
โรงเรียนบ้านแหลมไทร สพป. ตรัง เขต 2

## สร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับชุมชน ผ่านการเรียนรู้

เผยแพร่ข่าวสาร  
ให้กับชุมชน

ร่วมมือกัน  
เพื่อแก้ปัญหา

เผยแพร่องค์ความรู้กับคนในชุมชน  
สร้างความตระหนักรู้ในปัญหา  
และกระตุ้นให้เกิดความห่วงใย  
ร่วมมือกันแก้ปัญหาเพื่อรักษา  
ทรัพยากรทางเศรษฐกิจ



### จะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์โลก (PhBL)

นอกจากจะช่วยเชื่อมโยงโลกจริงเข้ากับการเรียนรู้แล้วยังเปิดทางให้นักเรียนนำ  
องค์ความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหา

กระตุ้นให้นักเรียนและคนในชุมชนเกิดความห่วงใยรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน เกิดความ  
ร่วมมือร่วมใจกันในการรักษาทรัพยากรทางธรรมชาติที่มีมูลค่าอย่างยั่งยืนและเกิดมุมมอง  
ว่าการเรียนรู้ไม่ได้แยกขาดจากชีวิตจริง





เปลี่ยนการเรียนแบบท่องจำ เป็นกิจกรรมสร้างการเรียนรู้ เปลี่ยนบทบาทครู ให้กลายเป็น  
ผู้เสริมสร้างทักษะการคิดด้วยกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

กสศ. จะพาไปรู้จักห้องเรียนภาษาไทยชั้น ป.6  
ของ 'คุณครูอภิสิทธิ์ แดงหนองแปน'  
แห่งโรงเรียนบ้านตาจ้อยหนองสระ จ.ร้อยเอ็ด



# ไม่ต้องวิ่งก็ Active Learning ได้

แค่ใช้คำถาม การสะท้อนคิด และการลงมือเขียน



**ถาม** คือ "สอน"

เปิดประเด็นการเรียนรู้  
กระตุ้นความสงสัยใคร่รู้



## 1. การใช้คำถามเพื่อสร้างการเรียนรู้

คำถามที่ดีจะช่วยเปิดประเด็นการเรียนรู้ของนักเรียนและช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้หรือชวนให้นักเรียนอธิบายในสิ่งที่ตัวเองกำลังคิดอยู่

### ตัวอย่างการใช้คำถามเพื่อสร้างการเรียนรู้



7 ประเภทของคำถาม  
ช่วยนักเรียนสะท้อนคิด



คำถามชวนคิด  
สร้างการเรียนรู้





**สะท้อน** คือ “**เรียนรู้**”  
รู้สึกอย่างไร ค้นพบอะไร  
หรือได้เรียนรู้อะไรบ้าง

## 2. การสะท้อนคิดจากประสบการณ์ของผู้เรียน

การสะท้อนคิดเป็นกระบวนการทบทวนประสบการณ์ของผู้เรียน สิ่งที่ได้พบเจอมาทำให้เกิดความคิด มุมมอง ความรู้สึกอย่างไร การสะท้อนคิดของผู้เรียนมักเริ่มต้นจากการตั้งคำถามจากคุณครู

“ชื่นชอบอะไรมากที่สุดในคาบเรียนนี้”  
“ได้เรียนรู้อะไรจากการไปสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชน”  
“การเรียนในวันนี้ทำให้เกิดความสงสัยใบบ้าง”



**เขียน** คือ “**คิด**”  
ถ่ายทอดสิ่งที่คิดให้อยู่  
ในรูปแบบของชิ้นงาน

## 3. การเขียนหรือลงมือทำเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้

การเขียนหรือการลงมือทำ จะเป็นช่วงเวลาที่นักเรียนได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก หรือองค์ความรู้ออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น การแต่งกลอน การวาดรูป การเขียนบันทึกสะท้อนคิด หรือการแสดงบทบาทสมมติ

คุณครูจะต้องประเมินว่าคาบเรียนดังกล่าวนี้เหมาะสมกับการถ่ายทอดในรูปแบบใด เพื่อให้ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ



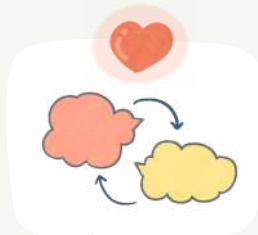
# ตัวอย่างห้องเรียนวิชาภาษาไทย

แต่งคำประพันธ์ยังงใให้เรียนรู้แบบ Active Learning



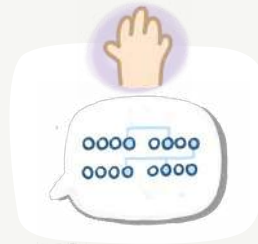
**ถาม** คือ "สอน"

สัมภาษณ์ผู้คนในชุมชน  
ศึกษาประเพณี "บุญผะเหวด"



**สะท้อน** คือ "เรียน"

เปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิด  
ข้อค้นพบจากการลงพื้นที่



**เขียน** คือ "คิด"

ถ่ายทอดเรื่องราว  
ผ่านการแต่งกลอนสุภาพ



นวัตกรรมจากคุณครูอภิสิทธิ์ แดงหนองแปน  
โรงเรียนบ้านตาจ้อยหนองสระ  
สพป. ร้อยเอ็ด เขต 2

## ตัวอย่างห้องเรียนจริงของ 'คุณครูอภิสิทธิ์ แดงหนองแปน' แห่งโรงเรียนบ้านตาจ้อยหนองสระ สพป. ร้อยเอ็ด เขต 2

ในการเรียนรู้เรื่อง "ประเพณีบุญผะเหวด" รายวิชาภาษาไทย ชั้น ป.6 เมื่อนำเทคนิค "ถามคือสอน - สะท้อนคือเรียน - เขียนคือคิด" มาผนวกกับการศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นที่นักเรียนอาศัยอยู่

เริ่มต้นจากการใช้เครื่องมือคำถามในการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ผู้ปกครองหรือประชาชนในบ้านในชุมชนเพื่อรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีบุญผะเหวด

เมื่อกลับมายังห้องเรียน เปิดพื้นที่ในการสะท้อนคิดนักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง ได้เรียนรู้อะไรบ้าง เกิดข้อสงสัยใดบ้างผ่านเครื่องมือต่าง ๆ เช่น แผนผังความคิด สมุดบันทึก

ถ่ายทอดผ่านการแต่งกลอนสุภาพ ทำหนังสือเล่มเล็กและออกแบบการเผยแพร่เรื่องราวผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่งสะท้อนถึงความรู้และความเข้าใจของนักเรียนในแต่ละคน

จะเห็นได้ว่าหน้าที่ของคุณครู ขยับออกจากคำว่าผู้สอนกลายเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ที่คอยสนับสนุนให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง



## การเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสสะท้อนคิด (Reflection)

เช่น การบันทึกผล Learning Log หรือบันทึกการเรียนรู้ส่วนบุคคลที่ประกอบด้วยชุดคำถามง่ายๆ ในการทบทวนชุดประสบการณ์ เช่น วันนี้ได้เรียนรู้อะไร รู้สึกอย่างไรบ้าง หรือเกิดข้อสงสัยใดบ้าง เพื่อเรียบเรียงความคิด ความรู้สึก ที่ได้จากการลงมือทำกิจกรรม

*อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดผ่านการเขียนของนักเรียน  
เปิดช่องทางในการสื่อสารความสงสัยกับคุณครูในแต่ละคาบ  
และเป็นร่องรอยในการเรียนรู้ สำหรับการประเมินของคุณครู*

เทคนิคการสอนดังกล่าว ‘คุณครูอภิสิทธิ์ แดงหนองแปน’ ได้เข้าร่วมหลักสูตรพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้การเขียนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดในห้องเรียน Active Learning โดยมี ‘มูลนิธิปัญญาอุทมิ’ ที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ. คอยให้คำแนะนำในการออกแบบการเรียนรู้

## ลิขิตกานท์सानคุณค่า สืบศรัทธา “บุญผะเหวด” บูรณาการรายวิชาภาษาไทยกับประเพณีชุมชน



จากกิจกรรม  
ฉันได้เรียนรู้...



จากกิจกรรม  
ฉันรู้สึก ...

หลักสูตรการเขียนเพื่อพัฒนาทักษะการคิด  
ในห้องเรียน Active Learning  
ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Active Learning จึงไม่ใช่แค่การสอนด้วยบรรยากาศ  
ที่สนุกสนาน แต่เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเกิดความคิด  
ความรู้สึก และได้ลงมือปฏิบัติเพื่อผสมผสาน  
ให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายในแต่ละคน

แล้วเพื่อน ๆ ล่ะ คิดว่าเทคนิค  
“ถาม - สะท้อน - เชิญ”  
นำไปประยุกต์ใช้กับเรื่องไหนได้อีก







## สอนเรื่องเพศศึกษาที่ไร ต้องเจอกับความเป็นอาย จนเรื่องเพศกลายเป็นเรื่องใกล้ตัว และไม่กล้าพูดถึง ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาในอนาคต จากความไม่เข้าใจ

ทำยังไงให้ “เรื่องเพศกลายเป็นเรื่องที่ถูกพูดได้” และทำให้เด็ก ๆ รู้สึกว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ใกล้ตัวเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางความรู้และการป้องกัน เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่จะหยิบยกปัญหาใกล้ตัวประยุกต์ใช้องค์ความรู้เข้ากับชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ เพื่อให้การเรียนเรื่องเพศไม่ใช่เรื่องห่างไกลอีกต่อไป

กสศ. ชวนคุณครูและผู้สนใจมาหาไอเดีย จากห้องเรียนสุขศึกษาชั้น ม.2 ของ ‘คุณครูศรารุณี จิตต์ตรง’ แห่งโรงเรียนบ้านต้าตลาด จ.เชียงราย

แล้วจะใช้ปัญหาเป็นฐานในการสร้างการเรียนรู้ยังไง ลองตามไปดูตัวอย่างห้องเรียนของคุณครูกันเลย!



แนวคิดในการนำปัญหารอบตัวมาสร้างการเรียนรู้ สามารถแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอนง่ายๆ ดังต่อไปนี้

### 1. กำหนดปัญหา

คุณครูชวนพูดคุยถึงปัญหาที่นักเรียนให้ความสนใจในหัวข้อที่จะเรียนรู้ เช่น เมื่อพูดถึงเรื่องโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์และการตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ มีประเด็นปัญหาอะไรบ้างที่นักเรียนต้องการศึกษา

# Problem-based Learning

## การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน



การหยิบปัญหาที่อยู่รอบตัวนักเรียนมาใช้สร้างการเรียนรู้ มักเป็นประเด็นที่เด็กกำลังให้ความสนใจ เป็นปัญหาที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และนักเรียนสามารถคิดหาคำตอบได้ในระยะเวลาอันสั้น



#### 4. สังเคราะห์ความรู้

นำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาเรียบเรียง เชื่อมโยง สร้างความสัมพันธ์ เพื่อตอบเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น เรียบเรียงข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบแนวทางการรณรงค์การพูดคุยเรื่องเพศในโรงเรียน หรือเชื่อมโยงงานวิจัยต่างๆ เพื่อนำมาสร้างนวัตกรรมแก้ปัญหาเรื่องเพศในชุมชน

#### 5. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ

คุณครูและนักเรียนร่วมกันประเมินว่าองค์ความรู้ที่ได้มานั้นสอดคล้องและสามารถแก้ปัญหาที่กำหนดเอาไว้ได้หรือไม่ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาเพิ่มเติมหากข้อมูลดังกล่าวยังไม่เพียงพอ

#### 6. นำเสนอ ประเมินผลงาน

เปิดโอกาสนักเรียนในแต่ละกลุ่มได้นำเสนอผลงานที่ได้ศึกษาค้นคว้า

#### 7. แลกเปลี่ยนเรียนรู้

เปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้สอบถาม พูดคุย แลกเปลี่ยนบทบาทสันทนาการภายในห้องเรียน เพื่อขยายขอบเขตความรู้ในแต่ละกลุ่ม คล้ายกับการประกอบจิ๊กซอว์เรื่องราวที่เกิดขึ้น

#### 2. เลือกปัญหาที่สนใจ

“ความไม่มั่นใจของวัยรุ่นชายที่ต้องซื้อถุงยางอนามัย” “การพูดเรื่องเพศเป็นเรื่องที่มักจะถูกละเลยในวัยรุ่น”

เมื่อระดมประเด็นปัญหาจากหัวข้อที่กำหนดแล้ว เปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้เลือกปัญหาที่ตนเองสนใจ จะศึกษาต่อ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

#### 3. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า

นักเรียนร่วมกันกำหนดเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้า และวางแผนศึกษาข้อมูลในประเด็นปัญหาที่สนใจ เช่น “ข้อมูลใดบ้างที่สำคัญกับปัญหาความไม่มั่นใจของวัยรุ่นชายที่ต้องซื้อถุงยางอนามัย” หรือ “แหล่งข้อมูลใดบ้างที่มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการสนับสนุนให้พูดเรื่องเพศได้อย่างมั่นใจ”





## นักเรียนได้กำกับการเรียนรู้ของตนเอง จากการเผชิญหน้ากับปัญหาจริงที่ตนเองสนใจ



Let's talk about Sex!



ตัวอย่างห้องเรียนของคุณครูศรารุณี จิตต์ตรง

ดาบเรียนบูรณาการเพศวิถีศึกษาและทักษะชีวิต  
โรงเรียนบ้านต้อตลาด สพป. เชียงรายเขต 4

ที่ว่ามานั้น มาจากตัวอย่างห้องเรียนของ **‘คุณครูศรารุณี จิตต์ตรง’** แห่งโรงเรียนชุมชนบ้านต้อตลาด สพป. เชียงราย เขต 4 กับการจัดการเรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาด้วย PBL

**‘คุณครูศรารุณี’** ได้แนวคิดมาจากมูลนิธิปัญญาฯ ของ **‘รศ.ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ’** ใช้หลักสูตรการเขียนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดในห้องเรียน บูรณาการเพศวิถีศึกษาและทักษะชีวิต ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีหลักการ 3 ประการ ได้แก่

### 1. ถามคือสอน

เป็นการถามก่อนความคิดมากกว่าการบอกความรู้ โดยเริ่มจากถามให้เกิดความกล้าตอบก่อน แล้วค่อยตามด้วยถามให้เกิดความเก่งคือกล้าคิด

### 2. สะท้อนคิดคือเรียน

เป็นการชวนนักเรียนสะท้อนคิด หรือแสดงความคิดเห็นผ่านการพูด และการเขียน โดยเริ่มต้นจากการสะท้อนในส่วนที่เป็นความรู้สึก (ใช้ใจตอบ) ก่อน แล้วค่อยๆ ชวนสะท้อนในส่วนที่เป็นความคิด (ในสมองตอบ)



### 3. เขียนคือคิด

เป็นการฝึกให้นักเรียนเขียน บันทึกทั้งในรูปแบบของบันทึกการเรียนรู้ทั่วไป จนถึง การเขียนบทความที่เป็นวิชาการ ซึ่งต้องฝึกบ่อย ๆ จนเกิดเป็นพฤติกรรมหลักของการ เรียนรู้ในทุกๆ ครั้ง

ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL : Problem Based Learning) ที่ เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะการคิด เฝ้าสังเกตการณ์ปัญหา วางแผนการเรียนรู้ และตรวจสอบกำกับการเรียนรู้ รวมทั้งช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับห้องเรียน **'คุณครูตราวุฒิ'** พบว่าการใช้ปัญหาจริงมาเป็นประเด็น ในการเรียนรู้จะให้นักเรียนมองเห็นความเชื่อมโยงกับโลกจริง และนำข้อค้นพบใน ห้องเรียนเผยแพร่สู่สังคมรอบตัวได้ เช่น การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับผู้คนในช่องทางออนไลน์ การประชาสัมพันธ์เสียงตามสาย ในโรงเรียนเพื่อรณรงค์และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องของนักเรียน หรือการเผยแพร่ ความรู้ผ่านบอร์ดประชาสัมพันธ์

## เมื่อเกิดข้อค้นพบจากการศึกษาปัญหารอบตัว นำไปสู่การสร้างความตระหนักรู้แก่สังคม



“การเรียนรู้จึงไม่ใช่แค่การจดจำเนื้อหา  
แต่ครอบคลุมไปถึงการพัฒนาทักษะชีวิต  
คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และ  
พร้อมที่จะเรียนรู้ด้วยตัวเองอยู่เสมอ”



แหล่งข้อมูลไหน  
ที่เชื่อถือได้บ้าง

นำองค์ความรู้  
ไปใช้ได้ยังไง

และยังช่วยฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ  
(Media literacy) เนื่องจากนักเรียนต้องทำงาน  
กับแหล่งข้อมูลปริมาณมาก และต้องประเมิน  
ความน่าเชื่อถือ และออกแบบการนำเสนอ  
ซึ่งแตกต่างกับการเรียนรู้จากการบรรยาย  
หน้าชั้นเรียน เปลี่ยนจากผู้รับความรู้  
กลายเป็นผู้สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง



# รู้หรือไม่! ห้องเรียนของคุณครู อาจจะมีนวัตกรรมซ่อนอยู่!



“นวัตกรรม (Innovator)” หมายถึง ผู้ที่มักจะริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ที่ช่วยแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ผ่านการสร้างนวัตกรรม ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์ แนวคิด หรือวิธีการที่ไม่เคยมีมาก่อน

ซึ่งความเป็นนวัตกรรมได้นั้น ไม่ใช่แค่การมีองค์ความรู้ที่หลากหลาย แต่ยังเป็นเรื่องของวิธีคิด ทักษะคิดที่ฝึกสกอยู่ในคนๆ นั้น ความช่างสังเกต ตั้งคำถาม ชี้สงสัย มีความพากเพียร กล้าที่จะทำอะไรใหม่ๆ ไม่กลัวความล้มเหลวที่จะเกิดขึ้น

คุณสมบัติเหล่านี้มีอยู่ภายในตัวของเด็กนักเรียนทุกคน แต่คุณครูจะสังเกตเห็นความเป็นนวัตกรรมในแต่ละคนหรือไม่ และจะช่วยพัฒนาความเป็นนวัตกรรมของพวกเขาได้อย่างไร

กสศ. จะพาไปรู้จักจากห้องเรียนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีชั้น ป.6  
ของ ‘คุณครูทรศธร สงอุปการ’  
แห่งโรงเรียนหัวไทร (เรือนประชาบาล) จ.นครศรีธรรมราช

ถ้าพร้อมที่จะตามล่าหานวัตกรรมจิ๋วที่ซ่อนอยู่ในห้องเรียนแล้ว  
ตามพวกเราไปค้นหาเบาะแสกันได้เลย!



ความเป็นนวัตกรรมนั้นไม่ใช่แค่ทักษะหรือองค์ความรู้แต่ เป็นทัศนคติหรือวิธีคิดที่คน ๆ นั้นใช้ในการใช้ชีวิต ซึ่งประกอบด้วยคุณสมบัติ 4 ข้อดังต่อไปนี้

### 1. ชอบคิดมุกกลับ ปรับมุมมอง ลองอะไรแปลกๆ

หากทุกคนมองว่า ‘ดินสอ’ คือ ‘เครื่องเขียน’ ธรรมดา อาจมีนักเรียนบางคนมองว่าเป็น ‘คันทนู’ หรือ ‘จรวด’ หรือกล่องนมจำนวนมากที่กำลังกลายเป็นขยะไร้ค่า แต่มีเด็กบางคนมองว่าสามารถประกอบเป็นหุ่นยนต์ได้!

เราเรียกคุณสมบัตินี้ว่า “การมีความคิดที่ขัดแย้ง”

มุมมองที่สวนทางเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของนวัตกรรม ที่จะช่วยเปิดมุมมอง และความเป็นไปได้ที่คนอื่นคาดไม่ถึง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างนวัตกรรมใหม่บนโลกใบนี้

# จะรู้ได้ยังไงว่านักเรียนคนไหน มี “ความเป็นนวัตกรรม”

มีนักเรียนคนไหน  
ที่คุณครูนึกถึง  
บ้างไหมนะ?

ชอบคิดมุกกลับ  
ปรับมุมมอง  
ลองอะไรแปลก ๆ

ชอบต่อยอด  
ไม่หยุดคิด  
ริเริ่มสร้างสรรค์

ช่างเชื่อมโยง  
เห็นความสัมพันธ์  
ขององค์ความรู้

มีใจที่เปิดกว้าง  
สำหรับความเป็นไปได้  
พร้อมที่จะรับสิ่งใหม่

## 2. ขอบต้อยอด ไม่หยุดคิดริเริ่มสร้างสรรค์

การมีความคิดขัดแย้งอย่างเดียวย่อมไม่เพียงพอ นวัตกรรมจำเป็นต้องอาศัยความคิดต่อยอดจากไอเดียดั้งเดิม ค้นหาค้นจากดินสอจะมีคุณค่าหรือแก้ปัญหาอะไรได้บ้าง หุ่นยนต์จากกล่องนมจะช่วยเพิ่มมูลค่าจากขยะได้อย่างไร

นวัตกรรมจึงต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการแสวงหาคคุณค่า ในการดัดศักยภาพของนวัตกรรมออกมาได้อย่างเต็มที่

## 3. มีใจที่เปิดกว้าง สำหรับความเป็นไปได้ พร้อมทั้งจะรับสิ่งใหม่

นวัตกรรมจะไม่ปฏิเสธความเป็นไปได้ใหม่โดยทันทีทันใด พร้อมทั้งจะรับไอเดียใหม่ ๆ จากคนอื่นและตนเองตลอดเวลา ยอมรับคำวิจารณ์และข้อติชมเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ให้นวัตกรรมที่เกิดขึ้นตอบโจทย์ที่ตั้งเอาไว้ให้ได้มากที่สุด

## 4. ช่างเชื่อมโยง เห็นความสัมพันธ์ขององค์ความรู้

นวัตกรรมจะไม่เชี่ยวชาญแค่ศาสตร์ใดเพียงศาสตร์เดียว แต่จะรู้ครอบคลุมในทุก ๆ ศาสตร์ และเห็นความเชื่อมโยง ทั้งวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ภาษาศาสตร์ เพื่อบูรณาการองค์ความรู้ต่าง ๆ ในการสร้างนวัตกรรม





ความเป็นนวัตกรรมเป็นสิ่งที่สร้างและพัฒนาขึ้นได้  
เริ่มต้นง่าย ๆ จากการออกแบบการเรียนรู้ในห้องเรียน

ผ่าน 6 ขั้นตอนสร้างนวัตกรรมด้วยแนวคิด “โครงการนวัตกรรมจากประสบการณ์โลก”  
หรือ “Phenomenal Based Learning (IP2)” ที่ได้พัฒนาและปรับปรุงมาจาก  
กระบวนการจัดการเรียนรู้โครงงานนวัตกรรมชุมชน (Community Innovation  
Projects : CIP)

ที่จะช่วยพัฒนาความเป็นนวัตกรรมภายในตัวนักเรียน ตั้งแต่การประเมินความรู้พื้นฐานของ  
เด็กๆ แต่ละคน กระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น  
และร่วมกันลงมือสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา

แนวคิดดังกล่าว ‘คุณครูทรศธร สงอุปการ’ แห่งโรงเรียนหัวไทร (เรือนประชาบาล)  
สพป. นครศรีธรรมราช เขต 3 ได้รับการสนับสนุนองค์ความรู้จาก  
‘มูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต’ ร่วมกับ ‘สำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ.’

ลองมาดูกันว่าเราจะใช้แนวคิดนี้ในห้องเรียนจริงได้อย่างไร



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิด “โครงการนวัตกรรม  
จากประสบการณ์โลก (IP2)”





# ตัวอย่างห้องเรียนสร้างนวัตกรรม ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

- 1 นักเรียนเข้าใจคำว่า Bully มากแค่ไหน?
- 2 สร้างแรงบันดาลใจผ่านการชมวิดีโอ
- 3 วางแผนสำรวจปัญหาการ Bully ในโรงเรียน
- 4 ออกแบบนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา
- 5 ทดสอบเรียนและประเมินนวัตกรรม
- 6 ต่อยอดองค์ความรู้สู่สังคม

**“ห้องเรียน Stop Cyberbullying”**  
นวัตกรรมจากห้องเรียนต้นแบบ 'คุณครูทรศธร สงอุปการ' โรงเรียนหัวไทร (เรียนประชาบาล) สพป. นครศรีธรรมราช เขต 3

## ตัวอย่างคาบเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ของ 'คุณครูทรศธร สงอุปการ' โรงเรียนหัวไทร (เรียนประชาบาล) ที่ช่วยส่งเสริม “ความเป็นนวัตกรรม” ผ่านกิจกรรม Cyberbully ได้แบ่งออกเป็น 5 แผนการจัดการเรียนรู้ และ 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

### 1. ประเมินระดับการคิดของผู้เรียน

ชวนนักเรียนทบทวนความหมายของคำว่า “การกลั่นแกล้ง (Bully)” ว่าแต่ละคนมีความเข้าใจอย่างไร พร้อมกับประเมินระดับความบูลลี่ของตนเองผ่าน “เกมวัดความ Bully ในตัวคุณ”



“เกมวัดความ Bully ในตัวคุณ” 

### 2. การกระตุ้นความตระหนักและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อทำความเข้าใจปัญหา “การ Cyberbullying ภายในโรงเรียน” และรับชมสื่อวิดีโอสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในสังคมไทย เพื่อให้เห็นความสำคัญและผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก Cyberbullying



### 3. วางแผนพัฒนาตนเองร่วมกัน

นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนการสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Cyberbullying ผ่าน FILA Mapping เพื่อเก็บข้อมูลรอบด้านก่อนที่จะนำข้อมูลดังกล่าวมาออกแบบนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ FILA Mapping 

### 4. เรียนรู้ด้วยการลงมือทำจริง

ออกแบบนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหในรูปแบบต่าง ๆ ตามที่นักเรียนสนใจ เช่น สื่ออินโฟกราฟิก จัดทำเนื้อหาณรงค์ต่อต้านการ Cyberbullying

### 5. นักเรียนประเมินตนเอง

ร่วมกันถอดบทเรียนหลังจากที่ได้ทดลองออกแบบนวัตกรรมว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง นวัตกรรมที่สร้างขึ้นมานั้นช่วยแก้ไขปัญหได้หรือไม่ อย่างไรก็ตามการทำงานร่วมกันในแต่ละกลุ่มมีอุปสรรคหรือข้อค้นพบอะไรบ้าง

### 6. คิดต่อยอดองค์ความรู้

เป็นการนำองค์ความรู้และนวัตกรรมที่เกิดขึ้นเผยแพร่ให้กับโรงเรียน ชุมชน หรือสังคม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้คนเพื่อหยุดปัญหาการ Cyberbullying และพร้อมที่จะไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

“การเรียนรู้ผ่านการสร้างนวัตกรรม  
จะทำให้นักเรียนตระหนักรู้  
ถึงปัญหาและสาเหตุที่แท้จริง  
พร้อมกับคิดวิธีการแก้ไขในฐานะนวัตกรรม  
ที่อยากสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคม”



แน่นอนว่านวัตกรรมจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงโลกไปในทางที่ดีขึ้น แต่การเรียนรู้ระหว่างทางของนักเรียนนั้นมีความสำคัญไม่แพ้กัน

แม้ว่านวัตกรรมที่เกิดขึ้นนั้นจะไม่สามารถแก้ปัญหาที่ตั้งเอาไว้ได้ แต่ความรู้สึที่เกิดขึ้นระหว่างเรียน ข้อค้นพบ และการเรียนรู้ต่าง ๆ จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกล้าที่จะคิดและทดลองอะไรใหม่ ๆ เปิดกว้างทางความคิด และเห็นความเชื่อมโยงของความรู้บนโลกนี้

และยังช่วยทำให้นักเรียนตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม จากการประเด็นจากประสบการณ์โลก (Phenomenal-based) มาเชื่อมโยงและสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อใช้ความเป็นนวัตกรรมในตัวในการสร้างความเปลี่ยนแปลง





## สำหรับคุณครูวิทยาศาสตร์ และคุณครูที่สนใจใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกนี้

บอร์ดเกม “นักแยกสารกับภารกิจพิชิตเหรียญ” บอร์ดเกมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 ที่จะพานักเรียนสวมบทบาทนักแยกสารเคมี แข่งขันกันสะสมเหรียญคะแนน ผ่านแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ที่นอกจากจะเพิ่มความสุข ยังช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอีกด้วย!

ชวนเพื่อนๆ ส่องห้องเรียนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีชั้น ป.6  
ของ ‘คุณครูณัฐนิชา อินสุวรรณ’ แห่งโรงเรียนวัดหนองหลวง จ.พิจิตร

ถ้าอยากรู้แล้วว่าบอร์ดเกมนักแยกสารมีวิธีเล่นอย่างไร  
และจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างไรบ้าง ตามไปดูกันเลย!

“จะรู้ได้ยังไงว่าต้องใช้วิธีไหนในการแยกเกลือกับน้ำ”  
“ทำไมใช้วิธีการหยิบออกไม่ได้ ใช้การร่อนไปทำไม”  
“แม่เหล็กดูดอะไรได้บ้าง แล้วต้องใช้วิธีการนี้เมื่อไหร่”

หลายคำถามที่คุณครูวิทยาศาสตร์ต้องพบเจอเป็นประจำ จะทำยังไงให้การเรียนเรื่องการแยกสารผสมเป็นเรื่องง่าย และในบางโรงเรียนที่ขาดแคลนอุปกรณ์วิทยาศาสตร์ การที่จะให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงก็เป็นไปได้ยาก

ขาดอุปกรณ์ ขาดวิธีการ ขาดการมีส่วนร่วม  
ยอมทำให้เด็ก ๆ ขาดแรงจูงใจในการเรียน

## จะทำยังไงให้เรื่อง “การแยกสารผสม” เป็นเรื่องง่าย!

ต้องใช้แม่เหล็ก  
ดูดออก หรือต้อง  
รินออกก่อนนะ?

หยิบออกได้เลยไหม  
หรือต้องใช้การกรอง  
แล้วมันต่างกัน  
ยังไงนะ?



คำถามที่  
ครูวิทยาศาสตร์  
ต้องเจอประจำ!

จะรู้ได้ยังไงว่า  
ต้องใช้วิธีไหน  
ในการแยกสาร?



# นักแยกสาร กับภารกิจพิชิตเหรียญ

บอร์ดเกมที่จำลองสถานการณ์การแยกสารผสมในชีวิตประจำวัน ผ่านกลไกการทอยลูกเต๋า สุ่มการ์ดและแข่งขันกันสะสมคะแนน พร้อมกติกาพิเศษที่จะช่วยให้นักเรียนรู้ลึกถึงต้นตอของการเรียนรู้!

1  
สุมจับคู่การ์ดสารผสม  
ผ่านการทอยลูกเต๋า

2  
อธิบายวิธีการแยกสาร  
เพื่อสะสมเหรียญ

3  
กติกาพิเศษระหว่างเกม  
เกาะร่าง ตีวิทยาศาสตร์  
การ์ดเสียงทนาย



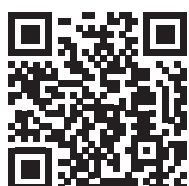
นวัตกรรมจากห้องเรียนต้นแบบ คุณครูณัฐนิชา อินสุวรรณ  
โรงเรียนวัดหนองหลวง สพป. พิจิตร เขต 1


ปัญหาดังกล่าวจึงเกิดเป็นไอเดียในการพัฒนาบอร์ดเกม ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดย **‘คุณครูณัฐนิชา อินสุวรรณ’** จากโรงเรียนวัดหนองหลวง สพป. พิจิตร เขต 1

ที่ออกแบบบอร์ดเกม “นักแยกสาร” บนกลไกการสะสมเหรียญ ทอยลูกเต๋า เพื่อเดินตัวละคร ไปพบกับสถานการณ์จำลองหากเจอสารผสมต่างๆ ในชีวิตประจำวันจะต้องแยกอย่างไร

นอกจากนี้ยังมีลูกเล่นที่ช่วยเพิ่มความสนุกระหว่างการเล่น ไม่ว่าจะเป็นการ์ดเสียงทนาย การ์ดป้องกัน หรือการเพิ่มคะแนนที่จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้ของ ‘ครูณัฐนิชา’ ได้มาจากการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 กับ ‘Board Game Teach’ และสำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ. ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม สามารถสร้างสรรค์บอร์ดเกมนักแยกสารขึ้นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้



“การใช้บอร์ดเกมสร้างการเรียนรู้” 





## ข้อดีของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-based Learning)

นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นแล้วยังช่วยส่งเสริมทักษะที่สำคัญและสมรรถนะหลักไปพร้อมๆ กัน

สมรรถนะการคิดเชิงระบบและการแก้ไขปัญหา ทักษะการสื่อสารและการวางแผน  
ในการเล่น สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมกับผู้อื่น และเสริมสร้างคุณธรรม  
ในระหว่างเล่นเกมอีกด้วย



# การเล่นบอร์ดเกม

จะช่วยพัฒนาสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นต่อผู้เรียน



ทักษะการสื่อสาร  
และการวางแผน



สมรรถนะการรวมพลัง  
ทำงานเป็นทีม

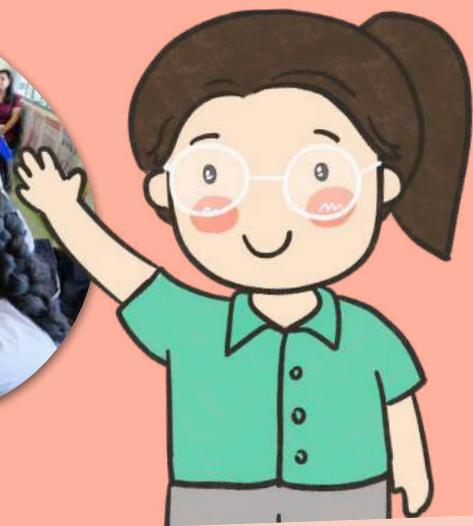


สมรรถนะการคิดเชิงระบบ  
และแก้ไขปัญหา



เสริมสร้างคุณธรรม ความมุ่งมั่น  
ซื่อสัตย์ การช่วยเหลือ

“เมื่อพฤติกรรมการเรียนรู้  
ของนักเรียนเปลี่ยนแปลงไป  
ทำให้การจัดการเรียนรู้  
ของครูหยุดอยู่กับที่ไม่ได้”



ในปัจจุบัน สื่อการสอนเข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้นและมีแนวโน้มว่าวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงจากเดิม”

“การจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญแทนการยึดจากผู้สอนโดยการนำสื่อมาช่วย จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นและสามารถทบทวนการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างไม่มีข้อจำกัด”

“ครูผู้สอนจึงต้องหาแนวทางในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนทุกด้านเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการบรรลุเป้าหมายในเวลาอันรวดเร็วและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ให้สูงขึ้นกว่าเดิม”

คุณครูณัฐนิชา อินสุวรรณ  
โรงเรียนวัดหนองหลวง สพป. พิจิตร เขต 1



“ห้องเรียนเงียบแบบนี้ เราสอนไม่สนุกหรือเปล่านะ”  
 “นักเรียนไม่หัวเราะเลย  
 แสดงว่าเขาไม่มีความสุขหรือเปล่า”



กสศ. ชวนคุณครูและผู้สนใจทำความรู้จักความสุขผ่าน “ทฤษฎีจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อการเสริมสร้างอุปนิสัยผู้เรียน” ออกสำรวจ 5 องค์ประกอบจากแนวคิด PERMA Model ที่จะทำให้มุมมองที่คุณครูมีต่อความสุขนั้นเปลี่ยนแปลงไป

หากไม่ใช้เสียงหัวเราะ รอยยิ้ม หรือบรรยากาศที่ดึกดัก  
 แล้วความสุขที่ว่ามิหน้าตาแบบไหนกันนะ  
 ลองไปดูตัวอย่าง

จากห้องเรียนภาษาต่างประเทศชั้น ป.6 ของ ‘คุณครูไกรวุฒิ ใจเพียร’  
 แห่งโรงเรียนบ้านโนนสบาย จ.สุรินทร์



## Seligman's PERMA Model

เป็นแนวคิดที่อธิบาย 5 องค์ประกอบที่ทำให้เกิดความสุข โดยโมเดลดังกล่าวถูกนำมาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกและความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน

**P (Positive Emotions)** อารมณ์เชิงบวกที่เกิดขึ้นภายในห้องเรียน เช่น ความสนุกสนาน มีแรงบันดาลใจในการเรียน หรือรู้สึกตื่นเต้นขณะที่ได้ทำกิจกรรม

**E (Engagement)** ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่คุณครูออกแบบ

**R (Relationships)** ความสัมพันธ์ที่ดีภายในห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็นระหว่างคุณครูกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียน มีการสนับสนุน ช่วยเหลือ หรือให้กำลังใจกันและกัน

**M (Meaning)** นักเรียนรู้สึกว่าสิ่งที่ตนเองกำลังทำหรือเรียนรู้นั้นมีความหมายต่อชีวิต และเป็นแรงผลักดันที่ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน

**A (Accomplishment)** มีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน และมองเห็นว่าตนเองเกิดการพัฒนาไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง



“ความหมายของจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology)”



ตัวอย่างการนำแนวคิด PERMA Model ไปใช้ในห้องเรียน ในรายวิชาภาษาต่างประเทศ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ห้องเรียนภาษาต่างประเทศของคุณครู **'ไกรวุฒิ ใจเพียร'** จากโรงเรียนบ้านโนนสบาย สพป. สุรินทร์ เขต 3 ที่แบ่งขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 5 ขั้นตอนชั้นนำ ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึกปฏิบัติ ชั้นนำไปใช้ และขั้นสรุป เพื่อชวนนักเรียนทำความเข้าใจจุดเด่นและลักษณะนิสัยผ่านชุดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และฝึกฝนสื่อสารกับเพื่อนๆ

โดยสอดแทรก 5 องค์ประกอบของ PERMA Model เข้าไปในหลักสูตรจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อการเสริมสร้างอุปนิสัยผู้เรียน ผ่านการใช้เกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว เปิดโอกาสให้นักเรียนลงมือค้นหาจุดเด่นของตนเอง แบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการมีคุณครูคอยให้ความช่วยเหลือเมื่อพบอุปสรรค

วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด PERMA Model ของ **'ครูไกรวุฒิ'** ได้รับความร่วมมือจากกรมส่งเสริมการเกษตรเพื่อการพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ.

**ตัวอย่างห้องเรียน PERMA**  
ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

**Relationships**  
คุณครูคอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจ

**Positive Emotion**  
นักเรียนมีความสุข

**Engagement**  
นร. มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

**Meaning**  
ตั้งใจตัวเองมากขึ้น

**Accomplishment**  
เชื่อมโยงจุดเด่นกับอาชีพที่สนใจ

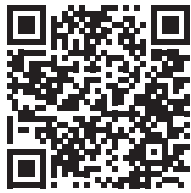
“**หน่วยการเรียนรู้ “What do you want to be?”**”

{ เรียนรู้คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษ ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยของตนเอง }

ห้องเรียนต้นแบบจากครู **'ไกรวุฒิ ใจเพียร'**  
โรงเรียนบ้านโนนสบาย สพป. สุรินทร์ เขต 3

จะเห็นได้ว่าเป้าหมายของแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกไม่ใช่ความพยายามจะสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานหรือพยายาม ‘เอนเตอร์เทน’ เพื่อให้เกิดเสียงหัวเราะแต่คือการสร้างสุขภาวะที่ดี (well-being) ในห้องเรียนเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนในมิติต่างๆ


นักเรียนอาจเกิดความรู้สึกว่าคาบเรียนผ่านไปอย่างรวดเร็วเพราะกำลังเข้าสู่ “สภาวะลื่นไหล (flow) ในการเรียนรู้” หรือเกิดความสนใจว่าคาบเรียนต่อไปจะได้เรียนรู้เรื่องใดเพราะมองเห็นว่าการเรียนรู้นั้นทำให้ชีวิตของเขาดีขึ้น




“เรียนรู้แนวทาง “สร้างจิตวิทยาเชิงบวก” และ “ทฤษฎีผ้าขี้ริ้ว” ของโรงเรียนบ้านเบ็ด




## ผลจากการใช้แนวคิด PERMA Model ในห้องเรียน




**Positive Emotions**  
“ทำไมคาบนี้ผ่านไปไวจังเลย”




**Engagement**  
อยากเล่นเกมแบบนี้อีก  
ในคาบต่อไป



**Relationships**  
เพื่อนชมว่าเราพูด  
คล่องมากเลย ดีใจจัง



**Meaning**  
เราเองก็สื่อสารได้ดี  
เหมือนกันนะ



**Accomplishment**  
อยากลองกลับไปพูด  
ภาษาอังกฤษกับที่บ้านจัง



## จะเห็นว่า ห้องเรียนที่ไม่มีเสียงหัวเราะ ไม่ได้หมายความว่าห้องเรียนนั้นไม่มีความสุข



มาลองสังเกต  
หน้าตา “ความสุข”  
ในแบบอื่น ๆ กัน

เพราะความสุขไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่ความสนุก  
หรือเสียงหัวเราะเฮฮา แต่ยังคงครอบคลุมไปถึง  
การเรียนรู้ที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ  
หรือทำให้เด็ก ๆ เข้าใจตัวเองมากยิ่งขึ้น



เพราะฉะนั้น คุณครูไม่จำเป็นต้องกดดันตัวเองเลย  
หากคาบเรียนที่ผ่านมานั้นเต็มไปด้วยความเจียบ ไร้เสียงหัวเราะ

เพราะถ้าหากเราสังเกตความสุขในมิติที่ต่างออกไป  
เราอาจจะเห็นเด็ก ๆ ที่กำลังครุ่นคิด เพราะเกิดข้อค้นพบอะไรบางอย่าง  
หรือการขมวดคิ้วเพราะเกิดคำถาม เนื่องจากแรงจูงใจในการเรียนรู้  
มาลองสังเกตหน้าตาของความสุขในแบบอื่น ๆ กันนะ : )





## ความมั่นใจ เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ยิ่งมีความมั่นใจ ยิ่งกล้าที่จะสื่อสาร ก็จะได้เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

ในทางกลับกัน หากขาดความมั่นใจ ยิ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้บรรยากาศที่ไม่ปลอดภัย ขาดโอกาสลองใช้จริงในชีวิตประจำวัน ยิ่งทำให้เด็กๆ เกิดความรู้สึกว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่น่ากลัว แล้วคุณครูจะออกแบบกิจกรรมอย่างไรให้นักเรียนกล้าที่จะสื่อสาร จะต้องสร้างสื่อการเรียนรู้แบบไหน ที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ ทำอย่างไรให้ห้องเรียนกลายเป็นสถานที่ปลอดภัยในการเรียนรู้

ชวนเพื่อนๆ ส่องห้องเรียนภาษาอังกฤษชั้น ป.5  
ของ 'คุณครูจรัสศรี แก้วมูล' แห่งโรงเรียนชุมชนบ้านป่าแฝกสามัคคี จ.พะเยา

ถ้าอยากรู้ว่าสอนภาษาอังกฤษยังไงให้เด็กๆ กล้าใช้  
กับความมั่นใจก็ไม่สามารถอดรู้เอาไว้ได้ ไปดูกันเลย!

## ปัญหาของการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยคืออะไร?

หากมองจากฐานราก อาจจะต้องพูดถึง ‘การเข้าไม่ถึงการศึกษา’ ไตรระดับขึ้นมาถึง ‘เข้าถึงการศึกษา แต่ไม่มีโอกาสที่จะใช้งานจริง’

เนื่องจากการศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่การสอบวัดผล และการเก็บคะแนน ทำให้เด็ก ๆ เรียนภาษาอังกฤษผ่านการท่องจำ ไม่มีโอกาสนำไปใช้ จำแกรมม่าได้หมด สะกดศัพท์ได้เป๊ะ แต่เกิดการเอ๊ะ! ตอนใช้จริง

นอกจากนี้ยังมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน กลัวถูกแซว กลัวถูกว่า กลัวโดนมองว่าใช้ภาษาอังกฤษผิดหลักไวยากรณ์

แล้วเราในฐานะคุณครูจะอย่างไรได้บ้าง จะออกแบบการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษอย่างไร เพื่อให้เด็ก ๆ เกิดความมั่นใจ และเกิดสมรรถนะในการสื่อสาร ลองไปส่องห้องเรียนชั้น ป.5 ของ “คุณครูจรัสศรี แก้วมูล” กัน!





กิจกรรม

## Let's go to the places in town

จำลองสถานการณ์สื่อสารภาษาอังกฤษ ผ่านโมเดลชุมชน 3 มิติ

I wanna go  
to the cinema.

Where do you  
want to go?

Walk straight  
and turn left

The cinema  
will be on the  
right side.



นวัตกรรมจากห้องเรียนต้นแบบ 'คุณครูจรัสศรี แก้วมูล'  
โรงเรียนชุมชนบ้านป่าแฝกสามัคคี สพป. พะเยา เขต 1



ชวนนักเรียนมาฝึกฝนสื่อสารภาษาอังกฤษในบริบทต่าง ๆ  
ที่มักเจอเจอได้ในชีวิตจริง เช่น การถาม บอกทิศทาง  
การระบุตำแหน่งสถานที่ การซื้อขายในชีวิตประจำวัน ผ่านโมเดลชุมชน 3 มิติ

### พบกับกิจกรรม “Let's go to the places in town”

“คุณครูจรัสศรี แก้วมูล” แห่งโรงเรียนชุมชนบ้านป่าแฝกสามัคคี เริ่มต้นจากการให้นักเรียนช่วยกันสร้างอาคารจำลอง 3 มิติ ไม่ว่าจะเป็นร้านค้า โรงพยาบาล โรงภาพยนตร์ หรือคาเฟ่ นำมาจัดเรียงกันกลายเป็นเมืองจำลองที่บริเวณกลางห้อง

หลังจากนั้นใช้เมืองจำลองดังกล่าวเป็นสื่อในการเรียนรู้ ตั้งแต่ทบทวนคำศัพท์สถานที่ สอบถามวิธีการเดินทาง ฝึกบรรยายโดยใช้คำบุพบท (preposition) บอกตำแหน่งจำลอง เป็นพ่อค้า-แม่ค้า สนทนาซื้อขายเป็นภาษาอังกฤษ

เน้นการสร้างประโยคผ่านการสนทนากันจริง ๆ ในห้องเรียน ฝึกฝนผ่านการถาม-ตอบ ด้วยประโยคพื้นฐานในชีวิตประจำวัน “Where do you want to go?” “Where can I buy ...” โดยใช้เมืองจำลองดังกล่าวเป็นสื่อกลางในการสนทนา

กิจกรรมทั้งหมดมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการสื่อสารในหลักสูตร “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร” ซึ่ง ‘คุณครูจรัสศรี แก้วมูล’ ซึ่งเข้าร่วมอบรมหลักสูตรนี้กับ ‘มูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต’

กิจกรรมและเกมที่เปลี่ยนไปในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนที่เป็นรูปธรรม จะทำให้นักเรียนไม่รู้สึกรู้สีกเมื่อเห็นภาพมากยิ่งขึ้น ตื่นตัว และพร้อมที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา



“ถอดกระบวนการสร้างสรรค์ ‘บอร์ดเกม’ เพื่อเรียนรู้แบบ Active Learning ...ไอเดียที่ ‘ใครก็ทำได้’”



## เพิ่มความมั่นใจ ในการสื่อสาร



ผ่านการเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ  
“ได้สนทนากับเพื่อน”

1

Where do you  
want to go?



บอกความต้องการในการเดินทาง

2

Where is  
the market?



ถามและบอกตำแหน่งสถานที่

3

Where can  
I buy pants?



สนทนาประโยคซื้อขายสินค้า

4

The hospital  
is next to  
the bank.



ทบทวนชื่อสถานที่และคำบุพบท



เมื่อเด็ก ๆ เห็นว่า  
ภาษาอังกฤษคือ “เครื่องมือสื่อสาร”

ความมั่นใจ  
ในการใช้งาน  
ก็จะตามมา



เมื่อเด็ก ๆ เห็นว่าภาษาอังกฤษคือเครื่องมือ  
ในการสื่อสารความกังวลและความกลัว  
ในการใช้งานก็จะค่อย ๆ หายไป

# เมื่อพูดถึง ‘ทัศนศึกษา’ หลายคนคงนึกถึง ความสนุกที่ได้ออกเดินทางไปเที่ยว กับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน



แต่จะเป็นไปได้ไหม หากการทัศนศึกษา จะช่วยสร้างการเรียนรู้  
บูรณาการกับรายวิชาต่าง ๆ เพื่อเชื่อมโยงโลกจริงกับบทเรียน  
เปลี่ยนจากครูผู้สอนให้กลายเป็นนักสังเกตการณ์และตั้งคำถาม  
เพื่อเสริมสร้างความคิดเชิงเหตุผลของนักเรียนไปพร้อม ๆ กัน



กสศ. ขวนเพื่อน ๆ ส่องห้องเรียนคณิตศาสตร์ชั้น ป.3  
ของ “คุณครูเสาวลักษณ์ ศรีรักษา”  
แห่งโรงเรียนบ้านคลองโร จ.สุราษฎร์ธานี





จึงปิ้งไอเดียเดียวในการบูรณาการรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานเข้ากับการนำเสนอข้อมูลการเพาะปลูกพืชต่างๆ ในชุมชน

เนื่องจากการเรียนรู้ในเรื่อง “แผนภูมิรูปภาพและตารางทางเดียว” มีเป้าหมายในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ รวบรวมข้อมูลที่นักเรียนสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันนำมาจัดเรียงและนำเสนอข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย

คุณครูจึงแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นทั้งหมด 3 กลุ่ม แบ่งหน้าที่กันไปเก็บข้อมูลพืชที่ก่อให้เกิดรายได้ในชุมชน โดยแต่ละกลุ่มจะต้องสำรวจและบันทึกข้อมูล 7 ครอบครัว และนำเสนอในรูปแบบแผนภูมิรูปภาพและตารางทางเดียว

นอกจากจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ในห้องเรียนแล้ว ยังได้ฝึกทั้งการตั้งคำถาม ความกล้าแสดงออก การสื่อสาร ฝึกฝนการรวบรวมข้อมูล และฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและความสนุกสนานที่เกิดจากการเก็บข้อมูลจากพื้นที่ชุมชนจริง

## จึงปิ้งไอเดียเดียวในการบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์ เข้ากับพื้นที่เพาะปลูกของชุมชน สำรวจและนำเสนอพืชที่ก่อให้เกิดรายได้ครัวเรือน



สำรวจว่าชุมชน  
ปลูกพืชชนิดใดบ้าง



ร่วมกันออกแบบ  
การนำเสนอ

Note!

คุณครูคือ “นักออกแบบชุดคำถาม”  
เพื่อกำหนดทิศทางการเรียน





โดยมีการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค “การตั้งคำถาม” และร่วมกันนำเสนอ ถาม-ตอบ อภิปรายภายในห้องเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถคิดและหาคำตอบด้วยตัวเอง

ซึ่งแผนภูมิรูปภาพและตารางทางเดียวที่นักเรียนร่วมกันออกแบบ จะแสดงจำนวนพืชที่ชุมชนปลูกเพื่อสร้างรายได้ในแต่ละครัวเรือน สอดคล้องกับวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการจำแนกข้อมูลเชื่อมโยงห้องเรียนเข้ากับแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชนโดยรอบ

คุณครูจะมีบทบาทเป็นเพียงแค่ผู้สังเกตการณ์และออกแบบคำถามเพื่อใช้คำถามเป็นตัวกำหนด ‘ทิศทางในการเรียนรู้’ ของนักเรียนและใช้ ‘เกมไพ่ทาโรต์’ เป็นเครื่องมือในการประเมินการเรียนรู้สลับบทบาทระหว่างการเป็นผู้ถามและผู้ตอบให้แก่ผู้ที่สนใจ

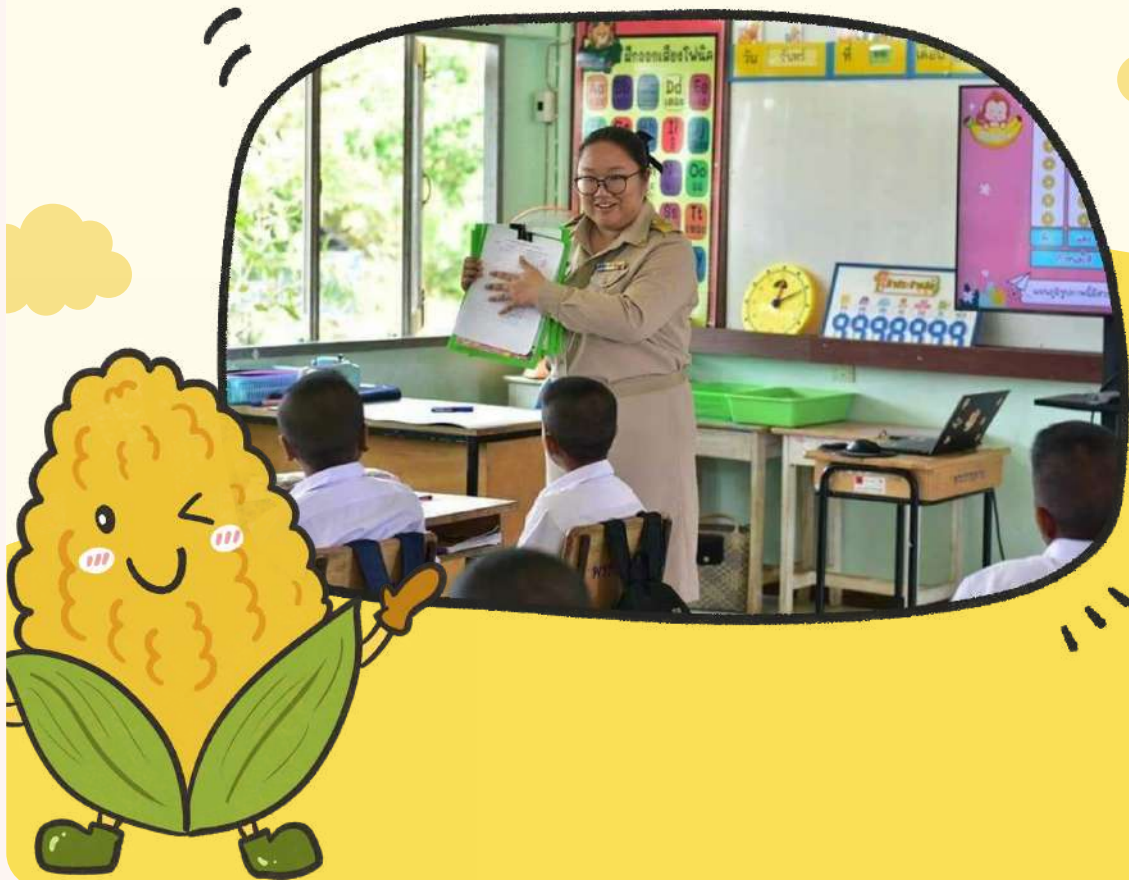
## จัดทำเป็นแผนภูมิรูปภาพและตารางทางเดียว เพื่อนำเสนอและอภิปรายร่วมกันในห้องเรียน



ห้องเรียนต้นแบบจากครู “เสาวลักษณ์ ศรีรักษา”  
โรงเรียนบ้านคลองโธ สพป. สุราษฎร์ธานี เขต 3



การได้ออกไปศึกษาสถานที่ โดยมีคุณครู  
เป็นผู้สังเกตการณ์และคอยตั้งคำถาม ให้นักเรียน  
เกิดความสนใจในการเรียนรู้ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม



“การได้ออกไปศึกษาสถานที่ โดยมีคุณครูเป็นผู้สังเกตการณ์  
และคอยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ กระตุ้นความสงสัยจะทำให้เด็กเรียนเกิดความสนใจ  
ในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นและยังทำให้เด็กเรียนบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้ที่วางไว้  
พร้อมทั้งเกิดความร่วมมือกันในการทำกิจกรรม” คุณครู “เสาวลักษณ์ ศรีรักษา”  
โรงเรียนบ้านคลองโร สพป.สุราษฎร์ธานี เขต 3 มีมูลนิธิปัญญาวุฒ  
คอยให้คำแนะนำในการออกแบบการเรียนรู้



# อุปนิสัยเชิงบวก

(Character Strengths)

คุณพลัง 24 รูปแบบที่จะทำให้เด็ก ๆ

“รับรู้จุดแข็ง  
ของตัวเอง”



คุณครูเชื่อมั่นว่าเด็ก ๆ ทุกคนมีคุณพลังภายในซ่อนอยู่  
และถ้าหากเด็ก ๆ ได้รู้ว่าพวกเขามีศักยภาพที่รอการพัฒนาอีกมากมาย  
ห้องเรียนของคุณครูจะเปลี่ยนแปลงแค่ไหน น่าตื่นเต้นใช้ใหม่ล่ะ

ชวนคุณครูมาร่วมทำความรู้จักกับ “อุปนิสัยเชิงบวก (Character strengths)”  
จุดแข็ง 24 รูปแบบที่ช่วยให้เด็ก ๆ ใช้ชีวิตอย่างเต็มประสิทธิภาพ  
เกิดความสุขในชีวิตประจำวัน และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

เราจะพาไปหาไอเดียจากห้องเรียนวิชาภาษาไทยชั้น ป.1 ของ “คุณครูรุ่งนภา แยมเสนาะ”  
แห่งโรงเรียนบ้านสองสะโกม จ.สุรินทร์ แล้วเราจะปลุกคุณพลังเหล่านี้  
ที่ซ่อนอยู่ในตัวเด็ก ๆ ได้อย่างไร  
ลองไปทำความเข้าใจและแนวทางกิจกรรมกันได้เลย!

**อุปนิสัยเชิงบวก**

จุดแข็งที่ซ่อนอยู่ภายในเด็กแต่ละคน  
ใช้ในการรับมือกับอุปสรรคต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน



ด้านปัญญาและความรู้



ด้านการเข้าใจความเป็นมนุษย์



ด้านการยับยั้งชั่งใจ



ด้านความยุติธรรม



ด้านการรู้จักความจริง  
ของโลกและชีวิต



ด้านความเข้มแข็งและ  
ความกล้าหาญ

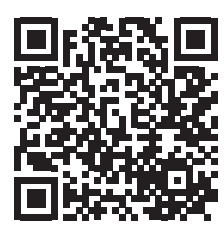



หากเด็ก ๆ พบว่าตนเองมีอุปนิสัยเชิงบวกในด้านไหน  
จะส่งผลให้พวกเขามีความสุขในการใช้ชีวิตและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

ชวนทุกคนมารู้จักกับ “อุปนิสัยเชิงบวก (Character strengths)” หรือ “จุดแข็ง 24 รูปแบบ” ที่มนุษย์ทุกคนใช้ในการรับมือกับอุปสรรคต่าง ๆ และเป็นคุณลักษณะที่ซ่อนอยู่ภายใน ที่ส่งผลต่อความสุขและความสำเร็จในการเรียนจากหัวใจสำคัญในแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology)

จุดแข็งดังกล่าวจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 6 หมวดหมู่ ดังนี้

- 1 ด้านปัญญาและความรู้ (wisdom and knowledge) ได้แก่ การใฝ่รู้ การตัดสินใจ ความคิดสร้างสรรค์ ความอยากรู้อยากเห็น
- 2 ด้านความเข้มแข็งและความกล้าหาญ (courage) ได้แก่ ความกล้าหาญ ความมุ่งมั่น ความซื่อสัตย์ ความกระตือรือร้น
- 3 ด้านการเข้าใจความเป็นมนุษย์ (humanity) ได้แก่ ความรัก ความใจดี ความฉลาดทางสังคม
- 4 ด้านความยุติธรรม (justice) ได้แก่ ความเป็นพลเมืองรับผิดชอบต่อสังคมผ่านการทำงานร่วมกัน ความยุติธรรม ความเป็นผู้นำ
- 5 ด้านการยับยั้งชั่งใจ (temperance) ได้แก่ การให้อภัย การอ่อนน้อมถ่อมตน ความรอบคอบ การกำกับตนเอง
- 6 ด้านการรู้จักความจริงของโลกและชีวิต (transcendence) ได้แก่ การชื่นชมต่อความงามและความเป็นเลิศ รู้จักบุญคุณ และชื่นชมสิ่งรอบตัว มีความหวัง มีอารมณ์ขัน มีศรัทธา



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “24 character strengths คืออะไร?” 





# "จิ๊กซอว์ แม่ ก กา มหาสนุก"

ตัวอย่างแนวทางการพัฒนาอุปนิสัยเชิงบวก  
ด้วยการสร้างจุดแข็งผ่านการเรียนมาตราตัวสะกด



ชวนเด็ก ๆ  
เลือกจุดแข็ง  
ที่อยากพัฒนา



อธิบายความหมาย  
และพฤติกรรม  
ของจุดแข็งดังกล่าว



กระตุ้นพฤติกรรม  
ของจุดแข็งนั้น ๆ  
ด้วยการมีป้ายกำกับ



จัดกิจกรรม  
การเรียนรู้  
ตามทีออกแบบไว้



น้องเรียนต้นแบบจากครู "รุ่งนภา แยมเสนาะ"  
โรงเรียนบ้านสองสะโกม สพป. สุรินทร์ เขต 3

พามาส่องห้องเรียน ชั้น ป.1 ของ "คุณครูรุ่งนภา แยมเสนาะ"  
โรงเรียนบ้านสองสะโกม สพป. สุรินทร์ เขต 3  
ที่ใช้แนวคิด Character strengths ผสานกับการเรียนวิชาภาษาไทย

ด้วยการให้เด็ก ๆ ร่วมกันตั้งเป้าหมายพัฒนาจุดแข็งในช่วงเริ่มคาบเรียน  
ชวนพูดคุยและอธิบายถึงความหมายและพฤติกรรมต่างๆ ในแต่ละจุดแข็ง  
พร้อมกับเขียนป้ายกำกับจุดแข็งที่อยากพัฒนาเอาไว้ให้เห็นชัดเจน

หลังจากนั้นจัดกระบวนการเรียนรู้ตามที่คุณครูได้ออกแบบเอาไว้ ผ่านกิจกรรม  
"จิ๊กซอว์ แม่ ก กา มหาสนุก" ในเรื่องมาตราตัวสะกด แต่ละกลุ่มจะได้รับจิ๊กซอว์  
เพื่อต่อให้เป็นภาพ กลุ่มละ 3 ภาพ กลุ่มไหนที่ต่อเสร็จก่อน และเขียนคำศัพท์  
จากภาพได้ถูกต้อง จะได้รับสติ๊กเกอร์รูปหัวใจคนละ 3 ดวง เพื่อใช้ในการประเมิน

หากเด็ก ๆ พึงพอใจในจุดแข็งที่แสดงออก ให้ติด 3 ดวง  
หากรู้สึกปานกลาง จุดแข็งยังแสดงไม่ชัดเจน ให้ติด 2 ดวง  
หากรู้สึกพอใจเล็กน้อย ไม่ได้ใช้จุดแข็งเท่าไร ให้ติด 1 ดวง



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ "คาแรกเตอร์  
สำคัญ 24 ข้อ: เป้าหมายการศึกษา  
สากลและคุณภาพชีวิตคนรุ่นใหม่"



## เมื่อจบคาบเรียนเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้ "ประเมินและสะท้อนจุดแข็ง" ของกันและกัน



โดยคุณครูเป็นผู้สังเกตการณ์ และคอยถามไถ่  
เพื่อวางแผนการพัฒนาจุดแข็งรายบุคคล

หลังจากนั้น เปิดพื้นที่ให้เด็ก ๆ ได้ลองประเมินจุดแข็งช่วงท้ายคาบเรียน

ด้วยการประเมินจุดแข็งของตนเอง (Self assessment) สังเกตพฤติกรรมของตนเอง  
ภายในคาบเรียน ว่าสะท้อนถึงจุดแข็งที่ตนเองเลือกเอาไว้ช่วงต้นคาบหรือไม่ อย่างไร

และการประเมินจุดแข็งโดยเพื่อน (Peer assessment) สังเกตพฤติกรรมของเพื่อนร่วม  
ชั้นเรียนว่าสอดคล้องกับจุดแข็งที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้หรือไม่ อย่างไร

โดยมีคุณครูเป็นผู้สังเกตการณ์ และคอยถามไถ่ถึงเหตุผลในการให้คะแนน เพื่อวางแผน  
การพัฒนาจุดแข็งในรายบุคคล

จะสังเกตว่าจุดแข็งที่เกิดขึ้น จะไม่ใช้การระบุมามากตัวของคุณครู แต่จะเป็นจุดแข็งที่  
นักเรียนหมั่นสังเกตพฤติกรรมของตนเอง และมีการคอนเฟิร์มจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่ง  
สอดคล้องกับการหลักการประเมินตามสภาพจริง



การรับรู้จุดแข็งหรืออุปนิสัยเชิงบวก 24 รูปแบบ ไม่ได้มีประโยชน์แค่การทำความเข้าใจตนเอง หรือความสุขในการเรียนรู้ แต่ยังช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนมุมมองที่มีต่ออุปสรรคในชีวิตประจำวัน

คำศัพท์ต่างๆ จะช่วยก่อร่างสร้างมุมมองให้เด็กๆ มองเห็นแง่มุมในชีวิต เปลี่ยนจากการกล่าวโทษตำหนิตนเอง จากคำศัพท์เชิงลบที่คุ้นเคย กลายเป็นการมองเห็นจุดแข็งของตนเองที่ยังขาดหาย และพัฒนาต่อได้

หรือคุณครูเองก็สามารถใช้แนวคิดนี้ในการค้นหาจุดแข็งของตนเอง ไม่แน่ว่าคุณครูเองก็มีขุมพลังบางอย่างซ่อนอยู่ไม่ต่างกับเด็กๆ ในห้องเรียน มาลองค้นหาจุดแข็ง 24 รูปแบบไปพร้อมๆ กันนะ : )

นวัตกรรมหลักสูตรจิตวิทยาเชิงบวก เป็นหนึ่งใน 14 นวัตกรรมจากห้องเรียนตัวอย่าง Active Learning “ภายใต้โครงการพัฒนานักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สู่การขยายผลพื้นที่ต้นแบบ” ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากสำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ. โดยมี ‘บริษัท Life Education’ รับหน้าที่โค้ชให้กับคุณครู

นอกจากนี้ การรู้จักคำศัพท์เกี่ยวกับ“จุดแข็ง” ยังช่วยเปลี่ยนมุมมองของเด็กๆ ที่มีต่ออุปสรรคได้

“ฉันเป็น  
คนขี้เกียจ”



“ฉันสามารถใฝ่รู้  
ได้มากขึ้นอีก”



เปลี่ยนจากการ “กล่าวโทษและตำหนิตัวเอง”  
เป็นการ “มองหาจุดแข็ง” เพื่อพัฒนาต่อ



เมื่อพูดถึงการใช้เกมสร้างการเรียนรู้ (Game-based Learning) คุณครูหลายคนอาจมองว่าเป็นวิธีการที่ยุ่งยากซับซ้อน โหนจะต้องออกแบบเกมขึ้นมาใหม่ ทั้งดีไซน์ กลไกเกม กติกา ลำดับขั้นตอน หรืออุปกรณ์ต่างๆ มากมาย

แต่ในความเป็นจริงนั้น คุณครูสามารถเริ่มต้นแบบง่ายๆ ด้วยการใช้เกมที่เราเคยเล่นในชีวิต หรือเกมที่เรารู้จัก เช่น เกมกระดาน บอร์ดเกม เกมการ์ด หรือเกมไพ่ มาผสมผสานกับเนื้อหาที่ต้องการจะสร้างการเรียนรู้ ให้กลายเป็นเกมใหม่ ที่ใช้งานได้จริงในห้องเรียน

ชวนเพื่อนๆ ส่องห้องเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีชั้น ป.5 ของ "คุณครูเพ็ญภา สุขเจริญ" แห่งโรงเรียนบ้านตรอกสะเดา จ.กาญจนบุรี

จากเกมสุดคลาสสิกอย่าง "สลาฟ (Slave)" ในวงไพ่ กลายเป็นกิจกรรม "Food chain slave" ได้อย่างไร ตามไปดูกันเลย!



# "สลาฟ"

เกมไพ่ที่ใครหลายคนรู้จัก

ไพ่ที่มีค่ามาก  
จะชนะไพ่  
ที่มีค่าน้อยกว่า

มีลำดับตัวเอง  
ที่ถูกร้อยเรียงกัน  
เป็นกติกา

ใครที่ไพ่หมดมือก่อน  
เป็นผู้ชนะ และได้  
ตำแหน่งพระราช



ความสนุกที่เกิดจากการแข่งขันทั้งไพ่ให้หมดมือ  
เพื่อชิงตำแหน่งพระราช

โอเค เริ่มต้นง่ายๆ จากการมองหาเกมที่คุณครูเคยเล่น และลอง  
วิเคราะห์ว่าเกมดังกล่าวมีกลไกหรือกติกาอะไรบ้าง

อย่างเกมไพ่สลาฟ ที่มีกลไกเน้นไปที่การเรียงลำดับตัวเลข  
โดยจะต้องเรียงจากตัวเลขที่มีค่าน้อยไปหาตัวเลขที่มีค่ามาก  
และใครที่กำลังจัดไพ่ในมือของตัวเองได้หมดก่อนเป็นคนแรก  
ก็จะได้ตำแหน่งพระราชที่มีสิทธิพิเศษในการเล่นรอบถัดไป

ส่วนผู้แพ้ก็จะได้รับบทสลาฟที่ต้องเสียไฟที่ดีที่สุดกับพระราช  
เมื่อมองเห็นกลไกดังกล่าวในเกมแล้ว ลองกลับไปดูที่รายวิชา  
ว่าจะสามารถเชื่อมโยงกติกากับเนื้อหาภายในบทเรียนอย่างไร



## หากเราสังเกตบทเรียน “ห่วงโซ่อาหาร (food chain)” วิทยาศาสตร์ชั้น ป.5

จะพบว่าเนื้อหามีบางส่วนที่มีความสอดคล้องกับกลไกของเกม เช่น การเรียงลำดับผู้บริโภคในห่วงโซ่อาหารอย่างเป็นระบบ สิ่งมีชีวิตที่มีลำดับสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะสิ่งมีชีวิตที่มีลำดับต่ำกว่า ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับตัวเลขในไพ่ของเกมสลาฟพอดิบพอดิ

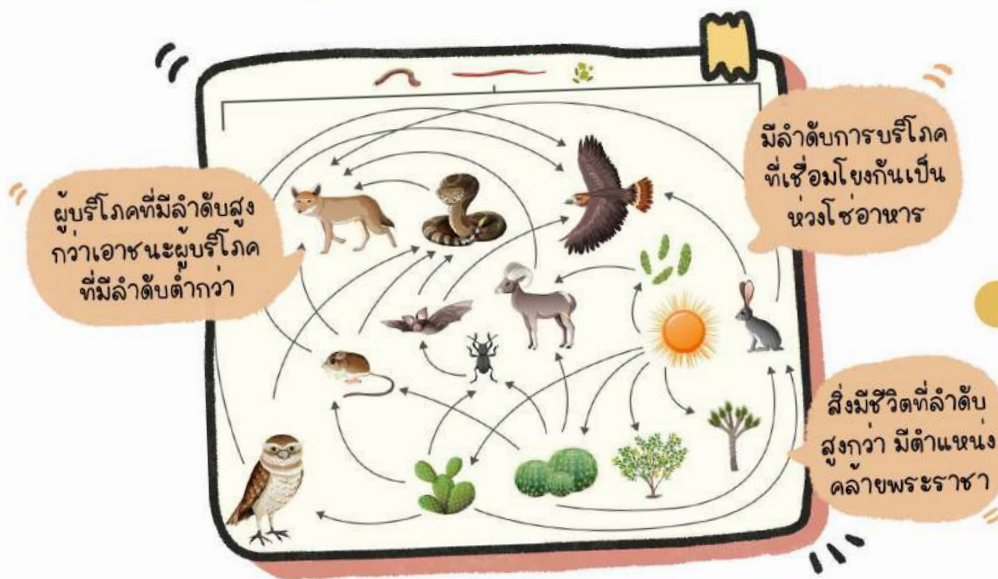
หากพบเจอความคล้ายคลึงเช่นนี้ จุดเริ่มต้นของเกมก็จะตามมา ไปดูกันว่าเราจะผสมผสานจุดรวมที่พบเจอได้อย่างไร



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “บอร์ดเกม”  
เวทมนตร์ที่เสกการเรียนรู้ให้เป็น  
เรื่องสนุก:  
เอ็ก - พีริช ษรานุรักษ์”



### หากสังเกตดี ๆ จะพบว่ามีความคล้ายคลึงกับ บทเรียนเรื่องห่วงโซ่อาหาร ในวิชาวิทยาศาสตร์



จะเกิดอะไรขึ้น... หากเรานำจุดรวมของทั้งสอง  
มาผสมผสานกันให้กลายเป็นเกมการเรียนรู้



# กลายเป็น "Food chain Slave"



เรียนรู้ความสัมพันธ์  
ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ  
ผ่านเกมการเรียนรู้จากวงไฟ

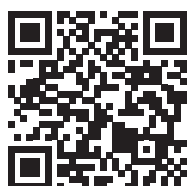


ห้องเรียนต้นแบบจากครู "เพ็ญนภา สุขเจริญ"  
โรงเรียนบ้านตรอกสะเดา สพพ. กาญจนบุรี เขต 4

## "Food chain slave" เกมการเรียนรู้ห่วงโซ่อาหาร

ไอเดียสุดเจ๋งจากห้องเรียนของคุณครู "เพ็ญนภา สุขเจริญ" โรงเรียนบ้านตรอกสะเดา สพพ. กาญจนบุรี เขต 4 ที่ออกแบบโดยนำสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ในระบบนิเวศมาแปลงเป็นการ์ด โดยมีแต้มกำกับต่างกัน ตามลำดับของผู้บริโภคในห่วงโซ่อาหาร

และใช้กติกาเดียวกันกับไพ่สลาฟ เรียงลำดับจากค่าน้อยไปมาก แข่งขันกันกำจัดการ์ดในมือให้หมดเป็นคนแรก ซึ่งตำแหน่งพระราชาก็เพิ่มกติกาการขาน "ชื่อสิ่งมีชีวิต" และ "บทบาทในระบบนิเวศ" เพื่อฝึกทักษะการแยกองค์ประกอบพร้อมกับวิเคราะห์ความสัมพันธ์



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ "ถอดกระบวนการ  
สร้างสรรค์ 'บอร์ดเกม' เพื่อเรียนรู้แบบ  
Active Learning  
...ไอเดียที่ 'ใครก็ทำได้'"



จะเห็นได้ว่า จุดเริ่มต้นของการใช้เกมสร้างการเรียนรู้



สามารถเริ่มต้นได้ง่ายๆ จากการมองหาเกมต่างๆ ที่เราเคยเล่น นำกติกาหรือกลไกที่ สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่จะสร้างการเรียนรู้ คัดลอก ดัดแปลง ออกแบบ เพิ่มเติมกลไกที่ จำเป็นลงไปในเกม ให้ครอบคลุมทักษะที่นักเรียนควรจะได้ภายใต้บทเรียนนั้นๆ

และข้อดีของการใช้เกมที่มีอยู่มาดัดแปลงเป็นเกมการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจกติกา ได้ง่ายและรวดเร็ว เนื่องจากเป็นเกมที่ทุกคนเคยเล่นมาก่อน ไม่ต้องอธิบายนาน และใช้เวลา เหล่านั้นในการถอดบทเรียนจากการเล่นเกมแทน

คุณครูเคยเล่นเกม การละเล่น หรือกิจกรรมอะไรบ้าง สิ่งเหล่านั้นสามารถดัดแปลงเป็นเกมการเรียนรู้ ได้ไหมนะ ลองกลับไปรื้อลึ้นซักความทรงจำ มาทำเป็นเกมให้เด็ก ๆ กันเถอะ!

“หลักสูตรการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อเกมและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน” มี ‘โรงเรียนเพลินพัฒนา’ ทำหน้าที่โค้ชให้กับคุณครูพัฒนา สุขเจริญ





“คำถามที่ดี” ก็ทำให้เกิด Active Learning ได้เหมือนกัน

เพราะคำถามที่ดีจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการสะท้อนคิด รื้อฟื้นความทรงจำ สร้างคำอธิบาย เรียบเรียงความคิดในหัว ช่วยเปิดประเด็นในการเรียนรู้ใหม่ๆ แบบที่คุณครูคาดไม่ถึง ทักษะการตั้งคำถามจึงมีความสำคัญไม่แพ้เทคนิคการสอน ซึ่งแน่นอนว่า “คำถามที่ดี” ย่อมนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย

ว่าแต่ คำถามที่ดีนั้นควรจะมีลักษณะแบบไหนกันนะ พอถึงเวลาสอนจริง ก็ดันคิดคำถามไม่ออก เลยสักข้อ จะทำยังไงที่จะเปลี่ยนจาก “ครูที่ตั้งคำถามไม่เก่ง” กลายเป็น “ครูที่ตั้งคำถามเป็น” และถามได้อย่างมั่นใจ

ชวนเพื่อนๆ ส่องห้องเรียนศิลปะ ป.3 ของ “คุณครูสุภัทสร นวลกุล”  
แห่งโรงเรียนวัดศิรีวง จ.สุราษฎร์ธานี

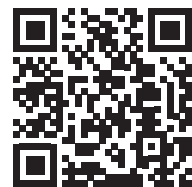
ถ้าอยากรู้ว่าเทคนิค “คำถามไต่ระดับ”  
เป็นยังไงลองไปส่องห้องเรียนผ้าบาติกของคุณครูกันเถอะ!



“คำถาม” หากมองอย่างผิวเผิน ก็คงเป็นเพียงชุดประโยคทั่วไป  
แต่หากมองลึกลงไป “คำถาม” มีความมหัศจรรย์มากมายนับไม่ถ้วน

คำถาม เปรียบเสมือนจุดเริ่มต้นในการออกเดินทางหาคำตอบ  
คำถาม เปรียบเสมือนกับเข็มทิศที่ช่วยกำหนดทิศทางทางการเรียนรู้  
คำถาม เปรียบเสมือนกับการมอบอำนาจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

แต่ปัญหาคือ หลายๆ ครั้งที่คุณครูไม่รู้ว่าจะใช้คำถามอย่างไร  
ไม่รู้จะต้องถามในจังหวะไหน และไม่มีความมั่นใจในการใช้คำถาม  
เรามาดูกันว่า หากคุณครูอยากใช้คำถามได้อย่างคล่องแคล่ว  
จะต้องมีวิธีการคิดคำถาม หรือออกแบบชุดคำถามอย่างไร



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “ชุด  
คำถาม’ จุดเริ่มต้นกระบวนการ  
เรียนรู้ที่เด็กออกแบบเอง :  
โรงเรียนบ้านโคกวัดใหม่ จังหวัด  
ภูเก็ต”





# ลองใช้เทคนิค "คำถามไต่ระดับ"

การออกแบบชุดคำถามผ่าน Bloom's Taxonomy 6 ชั้น



ข้อควรระวัง

\*แต่ละชั้นมีเป้าหมายของการถามที่แตกต่างกัน ไม่ได้หมายความว่าชั้นที่สูงกว่าคือชั้นที่ดีกว่า

นอกจากนี้ คุณครูยังสามารถออกแบบคำถามผ่านโมเดลอื่น ๆ เช่น **Fink's Taxonomy of significant Learning** ได้เช่นกัน

ชวนคุณครูลองเริ่มต้นจากการถามแบบ "ไต่ระดับ"  
ชุดคำถามที่อ้างอิงจาก Bloom's Taxonomy 6 ชั้น

โดยนำ Bloom's Taxonomy ที่เรารู้จักกันในฐานะเกณฑ์การจัดจำแนกพฤติกรรมด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) 6 ระดับ มาใช้อ้างอิงในการออกแบบชุดคำถามเพื่อให้นักเรียนเกิดการสะท้อนในมิติต่างๆ ดังนี้เพื่อฝึกทักษะการแยกองค์ประกอบพร้อมกับวิเคราะห์ความสัมพันธ์

**Remember** ใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนรื้อฟื้นความทรงจำ

**Understand** ใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนอธิบายความเข้าใจ

**Apply** ใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนทดลองใช้ความรู้

**Analyse** ใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนวิเคราะห์ความสัมพันธ์

**Evaluate** ใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนตัดสินใจเลือกหรือแสดงจุดยืน

**Create** ใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนเสนอไอเดียแปลกใหม่



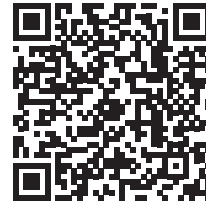
ใดๆ ก็ตาม แม้ว่า Bloom's Taxonomy จะถูกคิดค้นขึ้นมาเป็น “ระดับชั้น” ทางความคิด แต่อยากให้คุณครุมองว่าการออกแบบชุดคำถามในแต่ละชั้นมีจุดประสงค์ในการสะท้อนคิดที่แตกต่างกัน คำถามในระดับ Create นั้นไม่ได้มีคุณภาพมากกว่าคำถามในระดับ Remember เสมอไป

ลองจินตนาการว่าคุณครูใช้คำถามในระดับ Create ทั้งคาบ เพราะมองว่าเป็นคำถามที่มีคุณภาพที่สูงกว่า แต่นักเรียนจดจำ (Remember) เนื้อหาพื้นฐานไม่ได้เลย คงเป็นคาบที่ทำทายน่าดู

นอกจากนี้ยังมีโมเดล หรือ Taxonomy ที่ใช้ในการอธิบายการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกมากมาย เช่น Fink's Taxonomy of Significant Learning คุณครูก็สามารถออกแบบชุดคำถามได้จากโมเดลเหล่านั้นได้เช่นกัน ไม่จำเป็นต้องอยู่กับ Bloom's Taxonomy เพียงอย่างเดียว



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ  
“Bloom's Taxonomy”



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “Fink's Significant Learning Outcomes”







ที่ใช้เทคนิค “คำถามไต่ระดับ” กับกิจกรรม “เส้นศิลป์ กลิ่นเทียน เขียนสี” เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการคิดเชิงเหตุผลของนักเรียนในรายวิชาผ้าบาติก และเลือกใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้มีอิสรภาพทางความคิด ส่งผลให้ผลงานของแต่ละคนมีความโดดเด่น สร้างสรรค์ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

โดยคำถามที่คุณครูใช้นั้นจะถูกไต่ระดับที่สูงไปจนนักเรียนสามารถออกแบบการใช้สีอย่างเป็นระบบ


“ถ้านักเรียนลงสีผ้าบาติกเข้มเกินไป จะมีวิธีการแก้ไขอย่างไร”

“การระบายสีให้กลมกลืนแตกต่างจากการเลือกใช้สีให้กลมกลืนอย่างไร”

“หากต้องการนำสีคู่ตรงข้ามมาใช้ในงานผ้าบาติก นักเรียนคิดว่าต้องใช้สีอย่างไรให้เกิดความโดดเด่น”

จะเห็นได้ว่าคาบเรียนของคุณครูนั้นใช้ “คำถามเป็นฐาน” เพื่อทำให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบเพื่อไปสู่เป้าหมาย นอกจากนี้ยังเป็นการคืนอำนาจในการเรียนรู้สู่นักเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าคุณครูเป็นเจ้าของการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

“การใช้คำถามที่มีประสิทธิภาพ จะทำให้นักเรียนคิดอย่างเป็นงั้นเป็นตาจนมากจึ้น และมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ”



คำถามที่ดี ก็ทำให้เกิด Active learning ได้เหมือนกัน

### การใช้คำถาม ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในห้องเรียน Active Learning อีกด้วย

เมื่อพูดถึง Active Learning หลายคนอาจติดภาพ ที่นักเรียนมีการเคลื่อนไหวไปมาในห้องเรียน

แต่ในความเป็นจริงนั้น ห้องเรียน Active Learning สามารถอยู่ในรูปแบบ “การ Active ทางความคิด” นักเรียนที่กำลังเรียนมีการสะท้อนคิดอยู่ตลอดเวลา โดยเกิดขึ้นจากคำถามที่คุณครูได้ออกแบบเอาไว้

หากใครที่กำลังอยากเปลี่ยนแปลงห้องเรียนตัวเอง ให้กลายเป็นห้องเรียนที่มีรูปแบบ Active Learning ลองเริ่มต้นจากการออกแบบชุดคำถามให้เหมาะสม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนคิดในบางจังหวะเวลา แค่นี้ก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาห้องเรียนแล้วละ!

นวัตกรรมหลักสูตรการถามเพื่อเสริมสร้างความคิดเชิงเหตุผล มี ‘มูลนิธิปัญญาวุฒิมิ’ เป็นพี่เลี้ยงให้กับคุณครูสุภัทสร นวลกุล





## ความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizen)

เป็นหนึ่งในเป้าหมายทางการศึกษาในโลกศตวรรษที่ 21 โลกที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ปัญหาที่ซับซ้อน เกินกว่าที่คนๆ หนึ่ง หรือกลุ่มคนในประเทศจะแก้ไขปัญหาได้

ปัญหา “สภาวะโลกรวน (Climate change)” ที่รุนแรงขึ้นในทุกปี “ประชากรล้นโลก (Overpopulation)” กับทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด หรือปัญหา “สงครามระหว่างประเทศ” ที่ส่งผลกระทบในระดับโลก

การสร้างความรู้สึกรู้ว่าทุกปัญหาที่เกิดขึ้น ทุกคนมีส่วนร่วมรับผิดชอบ ไม่ว่าจะเป็นสาเหตุของปัญหา ผลกระทบ และการลุกขึ้นมาแก้ไข แต่คุณครูจะทำอย่างไรให้นักเรียนของเราเกิดความรู้สึกเช่นนี้ได้

กสศ. ชวนเพื่อนๆ ส่องห้องเรียนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีชั้น ป.5 ของ ‘คุณครูศักรินทร์ ชนะสงคราม’ แห่งโรงเรียนวัดทุ่งหล่อ จ.นครศรีธรรมราช

ห้องเรียนที่โครงการนวัตกรรมจากประสบการณ์โลก (PhBL) และกระบวนการเรียนรู้โครงการนวัตกรรมชุมชน (CIP) ที่จะเชื่อมโยงปัญหาภายในชุมชนที่อยู่รอบตัวของนักเรียน มาสร้างนวัตกรรม และสร้างความรู้สึกลเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

ถ้าอยากรู้แล้วว่ากระบวนการเรียนรู้นี้มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง ลองไปดูกันเลย!

“ฉันไม่ใช่แค่นักเรียน  
ภายในห้องเรียน แต่ฉัน  
คือพลเมืองของโลก”



เป้าหมายสูงสุดของการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองโลก (GCE) ที่เด็ก ๆ มองเห็นว่าปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น พวกเขามีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรบ้าง

เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลกนี้มีความซับซ้อนมากขึ้นในทุก ๆ วัน ทำให้ต้องใช้การร่วมมือร่วมใจของผู้คนที่จะช่วยแก้ไขปัญหามากขึ้น ทั้งความร่วมมือระดับชุมชน สังคม จนไปถึงการร่วมมือกันระดับโลก

หากเด็ก ๆ มองเห็นว่าปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นกระทบต่อตัวเราอย่างไร ปัญหาสิ่งแวดล้อมในประเทศไทยนั้นเชื่อมโยงกับการเมืองระดับชาติ หรือวิกฤตทางเศรษฐกิจในอนาคต เราจะมีส่วนช่วยกันปกป้องได้ยังไง แน่ใจว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้น ทะลุรั้วโรงเรียนออกไปเรียบร้อยแล้ว

แต่จะทำยังไงให้เกิดความรู้สึกลึกซึ้งกับนักเรียนกันนะ?



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “Global Citizenship Education: เรา จะสอนให้นักเรียนเป็นพลเมืองโลกได้อย่างไร”





# โครงการนวัตกรรมเพื่อชุมชน

(Community Innovation Project)

6 ขั้นตอน เชื่อมโยงการเรียนรู้เข้าสู่โลกจริง

1 ประเมินความร้  
เติมของนักเรียน



“แหล่งนำมีความสำคัญอย่างไร”  
“ในโรงเรียนเรามีแหล่งน้ำธรรมชาติหรือไม่”

2 สร้างแรงบันดาลใจ



“หากไม่มีแหล่งน้ำสะอาด  
จะส่งผลกระทบต่อนักเรียนอย่างไร”

3 วางแผนสร้าง  
นวัตกรรมร่วมกัน



“เราจะแก้ปัญหาน้ำเสียอย่างไรได้บ้าง”

4 ลงมือสร้าง  
นวัตกรรม



“สร้างนวัตกรรมบำบัดน้ำเสีย  
ในโรงเรียนและชุมชน”

5 เปิดโอกาสให้  
นักเรียนประเมินตัวเอง



“เราได้เรียนรู้อะไรบ้าง  
จากการสร้างนวัตกรรม”

6 ชวนคิด  
ต่อยอดความรู้



“เราจะพัฒนานวัตกรรมอย่างไรดี”

## เทคนิคโครงการนวัตกรรมชุมชน 6 ขั้นตอน (Community Innovation Project)

กระบวนการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายในการสร้างนวัตกรรม เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนที่อยู่รอบตัวนักเรียน พัฒนาให้นักเรียนเกิดสมรรถนะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิต และมีความเป็นนวัตกรรมในการสร้างคุณค่าให้กับชุมชน

โดยแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ตั้งแต่การประเมินการรู้คิดของเด็ก ๆ สร้างแรงบันดาลใจในการเรียน วางแผนพัฒนานวัตกรรมร่วมกัน เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ประเมินตนเองและต่อยอดการเรียนรู้

แนวคิดนี้เป็นแรงบันดาลใจให้คุณครู “ศักรินทร์ ชนะสงคราม” ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านวัดทุ่งหล่อ สพป. นครศรีธรรมราช เขต 3 ในการออกแบบนวัตกรรม การสอนให้กลายเป็นแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 5 แผน



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงการนวัตกรรมชุมชน (CIP) ผ่านบทความ “‘พิทักษ์พันธุ์ปูม้า’ ใจถักการเรียนรู้บริบทโรงเรียนบ้านแหลมไทร จังหวัดตรัง ปั้นนวัตกรรมน้อยนักแก้ปัญหา”



# “แหล่งน้ำเพื่อชีวิต หยุดมลพิษทางน้ำ” โครงการนวัตกรรมจากประสบการณ์โลก

เรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ผ่านการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน



ออกสำรวจแหล่งน้ำเสีย



วางแผนสร้างนวัตกรรม

การพัฒนานักเรียนสู่พลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21  
ต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีความท้าทายมากพอ

ห้องเรียนต้นแบบจากครู “ศักรินทร์ ชนะสงคราม”  
โรงเรียนวัดทุ่งหล่อ สพป. นครศรีธรรมราช เขต 3



นวัตกรรมการสอนดังกล่าว จะช่วยพัฒนาครูผู้สอน  
ให้มีความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ก่อให้เกิดความท้าทายและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ภายในห้องเรียน เปลี่ยนบทบาทจาก “ครูผู้สอน”  
กลายเป็น “โค้ชผู้อำนวยการเรียนรู้” ผ่านการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ และกำหนดทิศทางการเรียนรู้  
ปลายทางของการเรียนรู้ ยังสอดคล้องกับความต้องการของชุมชน

“เพราะโลกทั้งใบคือพื้นที่ในการเรียนรู้”  
ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในหนังสือเรียนเท่านั้น



เด็ก ๆ สามารถต่อยอดการเรียนรู้ โดยนำนวัตกรรมไปทดลองใช้งานจริง และประเมินว่านวัตกรรมของตนเองเป็นประโยชน์ต่อสังคมมากแค่ไหน บรรยากาศในการเรียนรู้เช่นนี้ จะทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความรู้จักในฐานะพลเมืองโลก (Global Citizen)

หลักสูตรโครงงานนวัตกรรมจากประสบการณ์โลก (Phenomenal Based Learning :IP2) เป็นหนึ่งใน 14 นวัตกรรมจากห้องเรียนตัวอย่าง Active Learning “ภายใต้โครงการพัฒนาผู้จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สู่อการขยายผลพื้นที่ต้นแบบ” ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากสำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ. โดยมีมูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคตเป็นที่เลี้ยงให้กับคุณครูคักรินทร์ ชนะสงคราม



# ตั้งคำถามยังไง ให้เกิดนวัตกรรม?

ด้วยเทคนิค "Questioning-driven Innovation"



## “คำถาม”

ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการเรียนรู้

เครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเชิงลึก  
กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมเชิงรุกกับกิจกรรมเสริมทักษะ  
การค้นหาคำตอบจากความสงสัยใคร่รู้ และยังช่วยให้เกิด  
“นวัตกรรม” ในห้องเรียนอีกด้วย

แล้วคำถามแบบไหนที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดนวัตกรรม  
จะมีความเหมือนหรือแตกต่างจากคำถามทั่วไปอย่างไร

ชวนเพื่อนๆ ส่องห้องเรียนวิทยาศาสตร์  
และเทคโนโลยีชั้น ป.5 ของ  
“คุณครูสุพศิน เงินส่ง”  
แห่งโรงเรียนวัดประตู่ใหญ่ จ.สุราษฎร์ธานี



หากการสร้างนวัตกรรมให้สำเร็จ  
เปรียบเสมือนเส้นชัย  
คำถามนั้นก็เปรียบเสมือนเข็มทิศ  
นำทางในการเดินทาง



เริ่มตั้งแต่การตั้งคำถามเพื่อให้เด็กๆ มองเห็นปัญหารอบตัว  
ถามให้เห็นความสำคัญในการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา  
หรือถามเพื่อให้เห็นทางเลือกหรือความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหา

เพราะความสำคัญของนวัตกรรมไม่ใช่แค่เพียงความแปลกใหม่  
แต่คือการที่นวัตกรรมมองเห็นปัญหาที่อยู่ใกล้ตัว และอยากแก้ไข  
ผ่านกระบวนการคิด การประดิษฐ์ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม

คำถามที่ชี้ให้นักเรียนเห็นถึงปัญหา ความสำคัญ และหนทาง  
จึงเป็นจุดสตาร์ทของการสร้างนวัตกรรมภายในห้องเรียน





## เทคนิคการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่นวัตกรรม (Questioning-driven Innovation)



ชุดคำถามที่ดัดแปลงมาจากกรอบแนวคิด GROW Model  
ที่จะช่วยให้นักเรียนมีทิศทางในการสร้างนวัตกรรมที่ชัดเจน  
ผ่าน 4 องค์ประกอบ G - R - O - W ดังนี้

- G - Goal** เป้าหมายหรือปัญหาที่เราอยากแก้ไข
- R - Reality** สภาพปัญหาในปัจจุบันหรือความเป็นจริงตอนนี้
- O - Option** เรามีหนทางในการแก้ปัญหอย่างไรบ้าง
- W - Way forward** เราจะเลือกแก้ด้วยวิธีการไหนก่อนดี

กรอบแนวคิดในการตั้งคำถามผ่าน GROW Model  
จะช่วยกำหนดปัญหาที่ชัดเจนก่อนที่จะเริ่มสร้างนวัตกรรม  
ทำให้เห็นสภาพปัญหาที่แท้จริงก่อนที่จะลงมือแก้ไขปัญหา  
กระตุ้นให้ตัดสินใจเมื่อต้องพบกับทางเลือกที่หลากหลาย  
และทำให้นักเรียนท้าทายสมมติฐานของตัวเองไปที่ละขั้นตอน



นอกจาก GROW Model แล้ว  
ยังมีกรอบคิดในการตั้งคำถามอื่นๆ อีกมากมาย  
เพียงแค่คุณครูลองดัดแปลง ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม  
และใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความคิดเชิงเหตุผลของนักเรียน



อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “TIGER-D Model :  
เปลี่ยนห้องเรียนแบบเดิมๆ สู่อการเรียนรู้ด้วย  
“คำถาม” กระตุ้นความคิด”

# “ลดขยะด้วยธนาคารขยะอัจฉริยะ” ห้องเรียนนวัตกรรมที่เกิดจากการตั้งคำถาม



หากคุณครูเลือกใช้คำถามใดอย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลของนักเรียน

ห้องเรียนต้นแบบจากครู “สุพศิน เงินสง”  
โรงเรียนวัดประตู่ใหญ่ สพป. สุราษฎร์ธานี เขต 2

ตัวอย่างห้องเรียนต้นแบบจากคุณครู “สุพศิน เงินสง”  
ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้น ป.5  
โรงเรียนวัดประตู่ใหญ่ สพป. สุราษฎร์ธานี เขต 2

ที่ใช้คำถามเป็น “ตัวเอก” ในการกระตุ้นให้นักเรียนสร้างนวัตกรรม โดยเริ่มจากการชวนเด็ก ๆ สังเกตและวิเคราะห์ปัญหาขยะในโรงเรียน

- G - คนในโรงเรียนไม่แยกขยะก่อนทิ้งลงถัง
- R - ทำไมเราต้องแยกขยะ มันเกิดปัญหาอย่างไร
- O - ทำอย่างไรให้นักเรียนแยกขยะให้เป็นที่
- W - นวัตกรรมของเราจะช่วยแก้ปัญหาได้อย่างไร



คำถามดังกล่าวเปรียบเสมือนการเปิดประตูบานใหญ่  
ให้นักเรียนได้มองเห็นแนวทางในการสร้างนวัตกรรม  
จนกลายมาเป็นโปรเจค “ลดขยะด้วยธนาคารขยะอัจฉริยะ”  
ถึงขั้นที่ประกอบด้วยบอร์ดสมองกล Kidbright  
ที่ถูกลี มีแต่ัมสะสม ผ่านการ coding ในห้องเรียน



“ทำไมแม่หญิงจันทร์วาดถึงใส่ชุดสีม่วง”  
คำถามของเด็กๆ สู่อุปกรณ์การเรียนรู้ผ้ามัดย้อม  
รร.บ้านโคกวัดใหม่ จ.ภักดี”

“คำถาม” เครื่องมือง่ายๆ ที่แสนธรรมดา  
แต่จะมีคุณค่ามหาศาล หากนำมาใช้ด้วยความเข้าใจ



คำถาม เครื่องมือที่ดูเหมือนจะเป็นประโยชน์ธรรมดาๆ  
แต่จะมีคุณค่ามหาศาล หากคุณครูนำมาใช้ด้วยความเข้าใจ

นวัตกรรมหลักสูตรทักษะการตั้งคำถามเพื่อเสริมสร้างการคิดเชิงเหตุผล  
เป็นหนึ่งใน 14 นวัตกรรมจากห้องเรียนตัวอย่าง Active Learning  
“ภายใต้โครงการพัฒนานักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21  
สู่การขยายผลพื้นที่ต้นแบบ”  
ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากสำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา  
กสศ. โดยมี ‘มูลนิธิปัญญาวุฒิจิตใจ’ เป็นพี่เลี้ยง



ยังมีนวัตกรรมการสอนเชิงรุก  
(Active Learning)  
อีกมากมายที่พร้อมให้  
คุณครูเข้าถึงองค์ความรู้  
ได้จากทุกที่ทุกเวลา



## ระบบสนับสนุนการเรียนรู้: บทเรียนออนไลน์

<https://onlinelearning.iamkru.com/course-online/courses>



สแกนเพื่อเข้าสู่  
แพลตฟอร์ม



## ระบบสนับสนุนการเรียนรู้: เว็บไซต์นำเสนอบทความ

<https://onlinelearning.iamkru.com/course-online/article>



สแกนเพื่อเข้าสู่  
แพลตฟอร์ม



