

ENGLISH



AI

Hello!

Let's Learn!

Great!



รายงานนวัตกรรมการศึกษาที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

FUNglish-Active & Smart

เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills)

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนบ้านสันทราย

อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

ภายใต้โครงการ
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา
Innovation For Thai Education (IFTE)
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

จัดทำโดย

นางสาวศิรินันท์ คำมอย

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านสันทราย



COMMUNICATION



TEAMWORK



CRITICAL THINKING



CREATIVITY



INNOVATION



LEADERSHIP



SOFT SKILLS



แบบรายงานนวัตกรรมการศึกษาที่มีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice)
"การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ FUNglish-Active & Smart Model
เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกิล
(Soft Skills) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย
อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ "

จัดทำโดย

นางสาวศิรินันท์ คำมอย

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการ

โรงเรียนบ้านสันทราย

อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 4

คำนำ

การจัดทำรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ประจำปีงบประมาณ 2569 ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อรายงานการผลิตและพัฒนาสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยสื่อนวัตกรรมชิ้นนี้ จัดทำขึ้นในรูปแบบกระบวนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) คือ

"การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ FUNglish-Active & Smart เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกิล (Soft Skills) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ " เพื่อส่งเสริมผู้เรียนสู่ความเป็นเลิศด้านภาษา โดยนวัตกรรมนี้มีวัตถุประสงค์ ๑.) เพื่อพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart Model " ให้เป็นนวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหาผู้เรียนขาดทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพและนำไปใช้ได้จริง ๒.) เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ (Hands-on English Skills) และสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกิล (Soft Skills) ได้แก่ความกล้าแสดงออก การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ๓.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่มีการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ "FUNglish-Active & Smart Model "

รายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ฉบับนี้ จะอธิบายหลักการและเหตุผล ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน ประโยชน์ที่ได้รับ รวมไปถึงการเผยแพร่ นวัตกรรมเพื่อให้ผู้ที่ต้องการสามารถนำสื่อนวัตกรรมไปใช้ในได้รวมไปถึงกระบวนการออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้ตามแนวคิด "FUNglish-Active & Smart" Model ตั้งแต่ขั้นการวิเคราะห์ปัญหาไปจนถึงการประเมินผล นวัตกรรมหลังจากนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย การจัดทำรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันทราย คณะครู นักเรียน โรงเรียนโรงเรียนบ้านสันทราย ผู้ปกครอง ชุมชน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกันติดตามดูแล ให้คำแนะนำแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการพัฒนานวัตกรรม ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนนวัตกรรมการมาใช้แก้ปัญหาจนสำเร็จ

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ฉบับนี้จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการการประเมินผลงานและจะเป็นประโยชน์ สำหรับโรงเรียน ผู้ที่ สนใจหรือผู้ที่กำลังพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพทั้งด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ให้มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นต่อไป หากมีสิ่งใดในรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดหรือจะต้องปรับปรุง ผู้จัดทำขอน้อมรับในข้อชี้แนะและจะนำไปแก้ไขหรือพัฒนาให้ถูกต้องสมบูรณ์ต่อไป

ศรินันท์ คำมอย

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๒
วัตถุประสงค์.....	๓
เป้าหมาย ประชากร.....	๓
หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรม.....	๓
กระบวนการออกแบบนวัตกรรมตามแนวคิดFUNglish-Active & Smart" Model.....	๖
วิธีการดำเนินการ.....	๑๒
ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม.....	๑๔
การเผยแพร่นวัตกรรม.....	๑๘
เอกสารอ้างอิง.....	๑๙
ภาคผนวก	๒๐



**แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา
Innovation For Thai Education (IFTE)
ปีงบประมาณพ.ศ.๒๕๖๙**

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ FUNglish-Active & Smart Model เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่

๒. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ นางสาวศิรินันท์ นามสกุล คำมอย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ
โรงเรียน บ้านสันทราย สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๔
อำเภอ สารภี จังหวัด เชียงใหม่ โทร ๐๙๒-๗๘๘๗๓๙๕
E-mail address sirinun.๒๓๓๓@gmail.com

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☐ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ (พัฒนา, ปรับปรุงนวัตกรรมเดิมจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว)
- ☐ สร้าง/พัฒนานวัตกรรมขึ้นใหม่
- ☒ ต่อยอด พัฒนานวัตกรรมเดิมของตนเองที่เคยทำไว้แล้ว

๔. นวัตกรรม ๕ ด้าน (เลือกเพียง ๑ ด้าน)

- ☐ ๑. นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตความสนใจ
ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power (Soft Power)
 - ☐ ๒. นวัตกรรมด้านการแนะแนวทางสำหรับผู้เรียน (Coaching)
 - ☒ ๓. นวัตกรรมนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
และเสริมความสามารถด้าน Soft skill ควบคู่กับการพัฒนา (Stem Education)
 - ☐ ๔. นวัตกรรมด้านการแก้ปัญหาสุขภาพ ๔ มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม
และสุขภาพปัญญา)
- (สุขภาพ ๔ มิติ)**
- ☐ ๕. นวัตกรรมด้านการส่งเสริมและ สนับสนุนธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank)

๕. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ไม่เพียงแต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการปฏิบัติจริง (Hands-on Experience) และสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills) เช่น การสื่อสาร ความกล้าแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านภาษาอังกฤษที่เปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงองค์ความรู้และการสื่อสารในระดับสากล นโยบายการศึกษาของชาติจึงมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โรงเรียนบ้านสันทราย อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่ เป็นสถานศึกษาขนาดกลางที่มุ่งมั่นพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศและแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียน ทั้งในภาพรวมระดับสถานศึกษาและระดับรายบุคคลพบว่า ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ยังคงมีผลสัมฤทธิ์และสมรรถนะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่คาดหวัง เมื่อวิเคราะห์ความเป็นมาและสภาพปัญหาอย่างละเอียดพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมส่วนใหญ่ยังคงเน้นการท่องจำโครงสร้างไวยากรณ์และคำศัพท์แบบแยกส่วน ขาดการบูรณาการสู่การนำไปใช้ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนทักษะภาษาอังกฤษในรูปแบบของการปฏิบัติจริง นักเรียนส่วนใหญ่จึงขาดความมั่นใจ ไม่กล้าแสดงออก และไม่สามารถเชื่อมโยงทักษะทางภาษาเข้ากับการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการขาดสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้

เพื่อแนวทางการแก้ปัญหาที่ตรงจุด จึงได้ศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาคุณภาพตามบทบาทของโรงเรียน โดยในกระบวนการพัฒนานวัตกรรม FUNglish Model ที่ได้ส่งผลงานและนำไปใช้ในปีที่ผ่านมา ซึ่งได้รับการชี้แนะและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ยิ่งจากคณะผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน ได้ให้แนวคิดในการปรับปรุงและต่อยอดนวัตกรรมเดิมให้มีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น ประกอบกับการนำข้อเสนอแนะดังกล่าวเข้าสู่กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ร่วมกับผู้บริหารและเพื่อนครู ผลการวิเคราะห์และจัดลำดับความสำคัญของปัญหาพบว่า "การขาดทักษะภาคปฏิบัติและความต่อเนื่องในการฝึกฝนซอฟต์แวร์" เป็นประเด็นเร่งด่วนที่สุดที่จะต้องนำมาปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมเดิมเป็นลำดับแรก

ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงตัดสินใจเลือกปัญหานี้มาดำเนินการแก้ไขและปรับขยาย เนื่องจากมีความเป็นไปได้จริง (Feasibility) ในทางปฏิบัติ สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ทรัพยากรที่มีอยู่ และข้อคิดเห็นเชิงวิชาการจากผู้เชี่ยวชาญ โดยได้นำทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาบูรณาการขยายผล ยกกระดับนวัตกรรมเดิมสู่ "รูปแบบการจัดการเรียนรู้ FUNglish-Active & Smart" โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีความสุขในการเรียนรู้ และสามารถนำทักษะภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

๖. วัตถุประสงค์

๑.๑ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart" ให้เป็นนวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหาผู้เรียนขาดทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพและนำไปใช้ได้จริง

๑.๒ เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ (Hands-on English Skills) และสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills) ได้แก่ความกล้าแสดงออก การสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๑.๓ เพื่อศึกษาความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ "FUNglish-Active & Smart"

๗. กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่

๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart" เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย ผู้จัดทำได้ดำเนินการอย่างเป็นระบบโดยเริ่มจาก การศึกษาเอกสาร หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กับการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ และกระบวนการทัศน์การเรียนรู้ยุคใหม่ เพื่อนำมาเป็นฐานรากทางวิชาการที่มั่นคงในการออกแบบนวัตกรรม จากกระบวนการศึกษาดังกล่าว ผู้จัดทำได้นำเสนอและระบุหลักการ ทฤษฎี แนวคิดที่สอดคล้องกับรูปแบบในการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยทฤษฎีหลัก ๔ ประการ ได้แก่

๑. ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ผู้จัดทำได้ศึกษาและประยุกต์ใช้ฐานคิดของ เลฟ วิกอตสกี (Lev Vygotsky) และ เจอโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องลงมือกระทำด้วยตนเอง (Active Construction) ไม่ใช่การรับข้อมูลเนื้อหาจากครูเพียงฝ่ายเดียว โดยทฤษฎีนี้ประกอบด้วยสองมิติสำคัญที่นำมาใช้แก้ไขปัญหาคือ

การเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) ตามแนวคิดของ Bruner นวัตกรรมนี้ได้ออกแบบขั้นตอนการ

เรียนรู้ภาษาอังกฤษจากง่ายไปสู่ความท้าทายที่สูงขึ้น โดยครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ประคับประคองในระยะแรก (การให้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคพื้นฐาน) ก่อนจะค่อยๆ ลดการช่วยเหลือลงเมื่อผู้เรียนเริ่มมีความมั่นใจและสามารถสื่อสารได้เอง

พื้นที่รอยต่อพัฒนาการและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Zone of Proximal Development: ZPD) ตามแนวคิดของ Vygotsky ที่เน้นว่าผู้เรียนจะพัฒนาศักยภาพได้ดีที่สุดเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ข้าพเจ้าจึงนำมาออกแบบกระบวนการทำงานเป็นทีม ให้ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถ

ต่างกันได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (Peer-Assisted Learning) เปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นพื้นที่ทางสังคมที่เอื้อต่อการร่วมกันสร้างความรู้และฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง

๒. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

แนวคิดนี้มีรากฐานมาจากหลักการ "Learning by Doing" ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) และได้รับการพัฒนาเป็น วัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle) ของ เดวิด คอลบ์ (David Kolb) ซึ่งเน้นย้ำว่า ความรู้ที่ยั่งยืนเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ผ่านประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) แล้วนำประสบการณ์นั้นมาสะท้อนคิด (Reflective Observation) เพื่อสรุปเป็นองค์ความรู้ใหม่ ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดนี้มาเปลี่ยนโครงสร้างห้องเรียนภาษาอังกฤษแบบเดิมที่เน้นการนั่งฟังและท่องจำ (Passive Learning) ให้กลายเป็นการเรียนรู้เชิงรุก โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์จำลอง (Simulation) และลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on) ผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ เกม และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งนอกจากจะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองและการจดจำในระยะยาว (Long-term Memory) แล้ว ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมอีกด้วย

๓. แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

ข้าพเจ้าได้ศึกษาแนวคิดสมรรถนะการสื่อสาร (Communicative Competence) ของ เดลล์ ไฮม์ส์ (Dell Hymes) ควบคู่กับ สมมติฐานตัวกรองอารมณ์และความรู้สึก (Affective Filter Hypothesis) ของ สตีเฟน คราเชน (Stephen Krashen) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ภาษาที่สองจะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อผู้เรียนเรียนรู้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่เครียด และมุ่งเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีความหมาย (Meaningful Communication) มากกว่าการติดหล่มอยู่กับความถูกต้องของโครงสร้างไวยากรณ์ (Grammar Accuracy) เพียงอย่างเดียว ผู้จัดทำจึงนำแนวคิด CLT มาเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนนวัตกรรม โดยมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมที่จำลองสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน (Authentic Situations) เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการฟังและการพูดเพื่อความเข้าใจและการตอบโต้จริง การใช้ภาษาในบริบทนี้ช่วยลดกำแพงความกลัวความผิดพลาดทางไวยากรณ์ของผู้เรียน ปรับเปลี่ยนทัศนคติให้เห็นว่าภาษาอังกฤษคือเครื่องมือในการสื่อสาร ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและคล้อยตามในการใช้ภาษา (Fluency) และเกิดความมั่นใจในการสื่อสารภาคปฏิบัติอย่างเป็นธรรมชาติ

๔. แนวคิดการพัฒนาสมรรถนะในศตวรรษที่ ๒๑ (Soft Skills Framework)

ในการตอบสนองต่อเกณฑ์การประเมินและทิศทางการศึกษาโลก ผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills) โดยพุ่งเป้าไปที่การพัฒนา Soft Skills หรือทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social and Emotional Skills) ซึ่งเป็นจุดอ่อนสำคัญที่พบในผู้เรียนผ่านชุดทักษะอักษรย่อ "๓C" ที่ข้าพเจ้าสังเคราะห์ขึ้นให้สอดคล้องกับตัวโมเดล ได้แก่

Collaboration (การทำงานเป็นทีม) ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนต้องระดมสมอง วางแผน แบ่งหน้าที่และยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง เพื่อบรรลุภารกิจภาษาอังกฤษที่ได้รับมอบหมายร่วมกัน

Communication (การสื่อสาร) ไม่เพียงแต่สื่อสารภาษาอังกฤษได้ แต่รวมถึงการส่งสาร และรับสารอย่างมีประสิทธิภาพ การแสดงออกทางภาษากาย การฟังอย่างใส่ใจ (Active Listening) และการถ่ายทอดความคิดของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ

Confidence (ความกล้าแสดงออกและความมั่นใจ) การสร้างพื้นที่ปลอดภัยในห้องเรียนที่ชื่นชมความพยายามในการสื่อสารของผู้เรียน การส่งเสริมให้ผู้เรียนออกไปนำเสนอผลงาน (Showcase) เพื่อสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) และสร้างความกล้าหาญในการเผชิญหน้ากับสาธารณชน อธิบายการสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่นำมาใช้ในการแก้ไขปัญหา โดยนำทฤษฎีทั้ง ๔ ประการมาบูรณาการและหลอมรวมกัน (Synthesis) เพื่อแก้ปัญหาที่ผู้เรียนขาดทักษะภาคปฏิบัติและขาดความมั่นใจ จนเกิดเป็นนวัตกรรมกระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน ภายใต้ชื่อ "FUNglish-Active & Smart" ซึ่งสามารถ อธิบายเนื้อหาและแนวทางในการพัฒนาได้ชัดเจน ครอบคลุม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ดังนี้

F – Fun Start (สังเคราะห์แนวคิด CLT) การกระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อมผ่านบรรยากาศที่สนุกสนาน เพื่อลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา (Affective Filter Hypothesis) และเปิดรับการเรียนรู้

U – Use of Phonics (สังเคราะห์ Active Learning) ผู้เรียนลงมือฝึกปฏิบัติการออกเสียงพื้นฐานอย่างถูกต้อง เพื่อสร้างความมั่นใจก่อนการสื่อสาร

N – New Vocabulary & Expression (สังเคราะห์ Constructivism) การเรียนรู้คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคผ่านบริบทสถานการณ์จำลอง ให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิม

G – Guided Practice (จุดเน้น Active & Smart) (สังเคราะห์ทฤษฎี Experiential Learning +Soft Skills) ขั้นการฝึกปฏิบัติที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำจริง (Hands-on) ผ่านการทำงานเป็นทีม (Teamwork) ในรูปแบบ Role Play ผู้เรียนจะได้ใช้ภาษาอังกฤษแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะภาษาควบคู่กับทักษะทางสังคม (Soft Skills) อย่างสมบูรณ์

LISH – Learn-Inspired-Showcase (สังเคราะห์ทฤษฎี Constructivism ด้านการสะท้อนผล) การให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนเพื่อแสดงความสำเร็จ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจและความกล้าแสดงออก

จากกระบวนการศึกษาและสังเคราะห์ทฤษฎีทั้งหมดที่กล่าวมา ระบุว่าหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เลือกมาใช้ มีความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบ/แนวทางให้สัมฤทธิ์ผลจริง (Feasibility for Real-world Success) เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลว่าสามารถพัฒนาทักษะการปฏิบัติได้จริง เมื่อนำมาออกแบบเป็นโครงสร้างการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart" ที่มีความสอดคล้องกับธรรมชาติวิชา บริบทของโรงเรียนบ้านสันทราย และระดับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จึงเป็นหลักประกันความสำเร็จว่านวัตกรรมนี้จะสามารถแก้ไขปัญหา และยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้บรรลุตามเป้าหมายเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่ตั้งไว้ได้



FUNglish-Active & Smart Model

๙. การออกแบบนวัตกรรม

การดำเนินการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart" ผู้ศึกษาได้นำผลการสังเคราะห์ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) และแนวคิดการพัฒนาสมรรถนะในศตวรรษที่ ๒๑ (Soft Skills Framework) มาใช้ในการออกแบบแนวทางการพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยหลอมรวมฐานคิดเชิงทฤษฎีสู่แนวปฏิบัติ เพื่อให้มั่นใจว่าการออกแบบนวัตกรรมนี้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการพัฒนา ที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติควบคู่กับการเสริมสร้างสมรรถนะซอฟต์แวร์ (Soft Skills) อย่างตรงจุด

จากแนวสภาพปัญหา หลักการ แนวคิด และทฤษฎีต่างๆ ที่ผู้ศึกษาได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ได้นำมาสู่การออกแบบนวัตกรรม การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ FUNglish-Active & Smart Model เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย โดยมีขั้นตอนกระบวนการดำเนินงานที่หลอมรวมฐานคิดเชิงทฤษฎีสู่แนวปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ แบ่งเป็น ๓ ระยะ ดังนี้

ระยะที่ ๑ การพัฒนารูปแบบ FUNglish-Active & Smart Model (Development Phase) ในระยะนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ ดึงจุดเด่น และเติมเต็มข้อจำกัดเพื่อยกระดับนวัตกรรมเดิม ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของบุคลากรอย่างเป็นระบบ ดังนี้

การระดมสมองและต่อยอดนวัตกรรมเดิม ผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเชิงวิชาการจากคณะผู้เชี่ยวชาญในการประกวดผลงานในปีที่ผ่านมา เข้าสู่กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ร่วมกับผู้บริหารและเพื่อนครูในโรงเรียน เพื่อร่วมกันออกแบบโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ใหม่ให้ตอบโจทย์การเรียนรู้เชิงรุก

การออกแบบกระบวนการ Active & Smart ๕ ขั้นตอน (F-U-N-G-LISH Framework)
มุ่งเน้นการแก้ปัญหาทักษะภาคปฏิบัติและซอฟต์แวร์ (๓C: Collaboration, Communication, Confidence) โดยปรับโครงสร้างกิจกรรมให้มีความเป็นเชิงรุกและชาญฉลาดทางสังคม ประกอบด้วย

F – Fun Start (Active Engagement) ใช้กิจกรรม TPR (Total Physical Response) กระตุ้นการเคลื่อนไหวทางร่างกายควบคู่กับการเตรียมความพร้อมทางอารมณ์ในพื้นที่ปลอดภัย

U – Use of Phonics (Smart Peer Coaching) ลงมือฝึกประสมคำด้วยสื่อทำมือ (Hands-on Phonics) และใช้กระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนฝึกออกเสียง

N – New Vocabulary & Expression (Contextual Learning) นำเสนอผ่านสื่อของจริง (Realia) และสถานการณ์จำลอง (Simulation) ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง

G – Group Mission & Guided Practice (Practical Active Engagement)
มอบภารกิจท้าทายให้ทำงานเป็นทีมเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยภาษาอังกฤษ โดยครูทำหน้าที่เป็น Facilitator

LISH – Learn-Inspired-Showcase (Smart Reflection) เปิดพื้นที่ให้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ พร้อมประเมินตนเองและเพื่อน (Self & Peer Assessment) เพื่อถอดบทเรียนร่วมกัน

การตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปใช้ ผู้ศึกษาได้นำรูปแบบนวัตกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำชี้แนะ เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีความสมบูรณ์สูงสุด

ระยะที่ ๒ การใช้รูปแบบ FUNglish-Active & Smart Model (Implementation Phase) เป็นการขับเคลื่อนนวัตกรรมที่พัฒนาแล้วลงสู่การปฏิบัติจริงในชั้นเรียนกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยมีองค์ประกอบสนับสนุนความสำเร็จอย่างเป็นระบบ ได้แก่

การจัดทำคู่มือและสื่อการสอน จัดทำ "คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ FUNglish-Active & Smart" ซึ่งรวบรวมแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โครงสร้างกิจกรรม ๕ ขั้นตอน สื่อการสอนแบบ Hands-on Materials และเครื่องมือวัดประเมินผลทักษะทางภาษาและซอฟต์แวร์ไว้อย่างชัดเจน

การสร้างความเข้าใจกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จัดประชุมกลุ่มย่อยสร้างความเข้าใจกับครูในกลุ่มสาระฯ พร้อมทั้งชี้แจงสร้างทัศนคติเชิงบวกกับผู้เรียนและผู้ปกครองเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนที่เน้นการทำงานเป็นทีมและปฏิบัติจริง

การบริหารจัดการทรัพยากรอย่างเหมาะสม ได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียนบ้านสันทราย ทั้งในด้านงบประมาณจัดหาจัดทำสื่อของจริง (Realia) และอุปกรณ์ประกอบการจำลองสถานการณ์ (Role-play Props) ตลอดจนการจัดสรรเวลาในตารางเรียนที่เอื้อต่อการทำกิจกรรมกลุ่ม

ระยะที่ ๓ การสะท้อนผลการใช้รูปแบบ FUNglish-Active & Smart Model (Reflection & Evaluation Phase) กระบวนการควบคุมคุณภาพและประเมินผลสัมฤทธิ์หลังการใช้นวัตกรรมเพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ประกอบด้วย

การศึกษาชั้นเรียนและการนิเทศ (Lesson Study & Open Class) จัดให้มีระบบการนิเทศติดตามผ่านการเปิดชั้นเรียน โดยมีผู้อำนวยการโรงเรียนและหัวหน้ากลุ่มสาระฯ ร่วมสังเกตการณ์สอน เพื่อให้คำแนะนำเชิงบวก (Coaching and Mentoring) ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในห้องเรียน

การทำ After Action Review (AAR) ผ่านกระบวนการ PLC คณะครูร่วมประชุม PLC สัปดาห์ละ ๑ ครั้ง เพื่อนำผลการสังเกตชั้นเรียนและภารกิจของผู้เรียนมาถกบทเรียนร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์การพัฒนาสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกิล และปรับปรุงกิจกรรมให้ตอบรับความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

การประเมินผลลัพธ์เชิงประจักษ์ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งพบว่าผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มีทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและซอฟต์แวร์สกิลผ่านเกณฑ์ในระดับ "ดี" ขึ้นไป และมีความพึงพอใจในระดับ "มากที่สุด" ถึงร้อยละ ๙๐ สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของการออกแบบนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ตัวชี้วัดทุกประการ

ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เปิดโอกาสให้บุคลากรและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการออกแบบนวัตกรรมการพัฒนาอย่างชัดเจน ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจากการประกวดผลงานในปีที่ผ่านมา มาระดมสมองร่วมกับเพื่อนครูและผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อวิเคราะห์จุดที่ต้องเติมเต็มจากนวัตกรรมเดิม (FUNglish Model) นำไปสู่การแสดงผลการสร้างนวัตกรรมการพัฒนา โดยกำหนดขั้นตอนและกิจกรรมต่างๆ อย่างชัดเจน ซึ่งได้ปรับปรุงโครงสร้างทั้ง ๕ ขั้นตอน (F-U-N-G-LISH) ให้มีความเป็น "Active & Smart" ที่แตกต่างและเหนือกว่ารูปแบบเดิม ดังนี้

๑. F – Fun Start (Active Engagement)

การใช้กิจกรรมแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response: TPR) ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย (Active) ควบคู่กับการเตรียมความพร้อมทางอารมณ์ (Smart Emotion) เพื่อคลายพฤติกรรม ทลายกำแพงความกลัว และสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ (Safe Space)

๒. U – Use of Phonics (Smart Peer Coaching)

เปลี่ยนบทบาทให้ผู้เรียนได้ฝึกประสมคำด้วยสื่อทำมือ (Hands-on Phonics) และเพิ่มกระบวนการ "เพื่อนช่วยเพื่อน" (Peer Coaching) โดยฝึกให้ผู้เรียนสังเกตและช่วยปรับแก้การออกเสียงให้เพื่อนในกลุ่ม ซึ่งเป็นการเริ่มฝึก Soft Skill ด้านการสื่อสารเชิงบวก

๓. N – New Vocabulary & Expression (Contextual Learning)

นำเสนอคำศัพท์ผ่าน "สื่อของจริง (Realia)" และ "สถานการณ์จำลอง (Simulation)" ที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เข้าใจบริบทการใช้งานจริง มากกว่าการท่องจำความหมายแบบแยกส่วน

๔. G – Group Mission & Guided Practice

มอบหมาย "ภารกิจท้าทาย" ให้แต่ละกลุ่ม ต้องทำงานเป็นทีม (Collaboration) เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยภาษาอังกฤษ (Problem Solving) เช่น การจำลองสถานการณ์ซื้อขายสินค้า การเอาตัวรอดในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งผู้เรียนจะต้องระดมสมอง แบ่งหน้าที่ และใช้ทักษะการเจรจาต่อรอง (Soft

Skills) โดยมีครูทำหน้าที่เพียงผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ถือเป็นขั้นที่ดึงศักยภาพทั้ง Active (ลงมือทำ) และ Smart (ฉลาดทางสังคม) ออกมาสูงสุด

๕. LISH – Learn-Inspired-Showcase (Smart Reflection)

นำเสนอผลงานแบบสร้างสรรค์ (Showcase) เพื่อสร้างความกล้าแสดงออก (Confidence) ส่งเสริมกระบวนการให้ผู้เรียนประเมินตนเองและประเมินเพื่อน (Self & Peer Assessment) ให้ผู้เรียนได้พูดชื่นชมความสำเร็จของทีม และถอดบทเรียนสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน

ก่อนนำรูปแบบที่พัฒนาใหม่นี้ไปสู่การปฏิบัติ ข้าพเจ้าได้มีกระบวนการตรวจสอบความเป็นไปได้หรือคุณภาพของนวัตกรรมการพัฒนาก่อนนำไปใช้ โดยนำรูปแบบ "FUNglish-Active & Smart" พร้อมแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) และนำเสนอต่อผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ในเชิงการบริหารจัดการชั้นเรียน จากนั้นจึงนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงนวัตกรรมให้มีความสมบูรณ์สูงสุด เพื่อการันตีความสำเร็จในการแก้ปัญหาผู้เรียน





กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม (FUNglish-Active & Smart Model)

ในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้ประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงระบบ (System Approach) ในรูปแบบ Input – Process – Output – Outcome เพื่อเป็นกรอบในการขับเคลื่อนและประเมินผล การดำเนินงานอย่างเป็นวงจร ดังมีรายละเอียดเชิงโครงสร้างดังนี้:

๑. ปัจจัยนำเข้า (Input) คือ ต้นทุน ฐานคิด และทรัพยากรที่เป็นจุดเริ่มต้นและขับเคลื่อนนวัตกรรม ประกอบด้วย

บริบทและสภาพปัญหา ปัญหาผู้เรียนขาดทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ ความกลัวความ ผิดพลาดในการสื่อสาร และการขาดสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills) ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) แนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) และการสอนภาษา เพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

ทักษะซอฟต์แวร์ ๓C (Collaboration, Communication, Confidence)

ทรัพยากรและบุคคล ครูผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม, นักเรียนชั้น ป.๕, งบประมาณสนับสนุน, สื่อการสอนทำมือ (Hands-on Phonics) และสื่อของจริง (Realia)

นโยบายขับเคลื่อน โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) ประจำปี งบประมาณ ๒๕๖๔ และแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา

๒. กระบวนการดำเนินงาน (Process) คือ ขั้นตอนการขับเคลื่อนนวัตกรรมเชิงรุกอย่างเป็นระบบ ตามกระบวนการ ๓ ระยะ สอดแทรกด้วยกลไก ๕ ขั้นตอน (F-U-N-G-LISH Framework) ดังนี้

ระยะที่ ๑ การพัฒนารูปแบบ (Development) การระดมสมองผ่านกระบวนการ PLC ร่วมกับผู้บริหารและคณะครู, การออกแบบโครงสร้างกิจกรรม Active & Smart ๕ ขั้นตอน ได้แก่

๑. F – Fun Start (กระตุ้นกายและใจ)
๒. U – Use of Phonics (ฝึกประสมคำเพื่อนช่วยเพื่อน)
๓. N – New Vocabulary & Expression (เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง)
๔. G – Group Mission & Guided Practice (ปฏิบัติการกิจกรรม)
๕. LISH – Learn-Inspired-Showcase (สะท้อนคิดและนำเสนอผลงาน)

และผ่านการตรวจสอบคุณภาพ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน

ระยะที่ ๒ การใช้รูปแบบ (Implementation) การนำคู่มือไปปฏิบัติจริงในชั้นเรียน ป.๕, การใช้สื่อประกอบการจำลองสถานการณ์ (Role-play Props), และการพัฒนาบทบาทของครูไปเป็น Facilitator

ระยะที่ ๓ การสะท้อนผล (Reflection) การควบคุมคุณภาพผ่านการศึกษาชั้นเรียนและการนิเทศ (Lesson Study & Open Class) โดยผู้บริหาร และการทำ After Action Review (AAR) ร่วมกันในกลุ่มสาระฯ ทุกสัปดาห์

๓. ผลผลิต (Output) คือ ผลสำเร็จเชิงประจักษ์ที่เกิดขึ้นทันทีหลังสิ้นสุดกระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

ตัวนวัตกรรม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart Model" พร้อมคู่มือการใช้งานและเครื่องมือวัดผลที่มีประสิทธิภาพ

ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๕ มีทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกีล (๓C) ผ่านเกณฑ์ในระดับ "ดี" ขึ้นไป

ความพึงพอใจ นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ FUNglish-Active & Smart Model ในระดับ "มากที่สุด"

๔. ผลลัพธ์ (Outcome) คือ ผลกระทบต่อเนื่องในระยะยาว ความยั่งยืน และการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม/ระบบ ประกอบด้วย

สมรรถนะผู้เรียนที่ยั่งยืน ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ (Confidence) ทลายกำแพงความกลัวภาษาอังกฤษ และมีทักษะการทำงานเป็นทีม (Collaboration) ควบคู่กับการสื่อสาร (Communication) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงและในระดับชั้นที่สูงขึ้น

วัฒนธรรมองค์กร เกิดวัฒนธรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Culture) และกระบวนการเปิดชั้นเรียนที่เข้มแข็งขึ้นในโรงเรียนบ้านสันทราย

การยอมรับและการขยายผล การได้รับคัดเลือกเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในโครงการ IFTE และการเกิดเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) ร่วมกับเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาอำเภอสารภี และมหาวิทยาลัยเครือข่าย



๓. การได้รับการสนับสนุนทรัพยากร ในการขับเคลื่อนนวัตกรรมครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้รับการสนับสนุนทรัพยากรหรืองบประมาณในการนำนวัตกรรมไปใช้ จากทางผู้บริหารโรงเรียนบ้านสันทรายอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งในด้านงบประมาณวิชาการสำหรับจัดทำสื่อการเรียนรู้ของจริง (Realia) และอุปกรณ์ประกอบการจำลองสถานการณ์ (Role-play Props) รวมถึงได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากรเวลา โดยการจัดสรรตารางเรียนที่เอื้อต่อการทำกิจกรรมกลุ่ม และการจัดสรรเวลาสำหรับกระบวนการพัฒนาวิชาชีพของครูอย่างชัดเจน



๔. กระบวนการนิเทศและติดตามผล ระหว่างการนำรูปแบบ FUNglish-Active & Smart ไปใช้จัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผู้ศึกษาได้จัดให้มีการนิเทศ ติดตาม ให้ความช่วยเหลือระหว่างการนำนวัตกรรมไปใช้ อย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการเปิดชั้นเรียน (Open Class) ภายใต้แนวคิดการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ซึ่งมีผู้อำนวยการโรงเรียนและหัวหน้ากลุ่มสาระฯ ร่วมสังเกตการสอน เพื่อให้คำแนะนำเชิงบวก (Coaching and Mentoring) และช่วยเหลือในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ทำให้การจัดการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในทุกๆ แผนการสอน



๕. การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ผู้ศึกษาได้มีการจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดให้มีการประชุม PLC สัปดาห์ละ ๑ ครั้ง เพื่อนำผลจากการสังเกตการสอน (Lesson Study) และผลงานของนักเรียนมาถอดบทเรียนร่วมกัน (After Action Review: AAR) แลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับการพัฒนา Soft Skills ของผู้เรียน และร่วมกันปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น



การจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในโรงเรียน อย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดให้มีการประชุม PLC สัปดาห์ละ ๑ ครั้ง

๑๑. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

จากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart " ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อแก้ปัญหาและเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติควบคู่กับสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกีล (Soft Skills) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านสันทราย ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ทุกประการ โดยสามารถสรุปผลการสร้างและพัฒนานวัตกรรมได้ดังนี้

๑. ผลที่เกิดกับผู้เรียน

เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๕ (ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ร้อยละ ๘๐) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติผ่านเกณฑ์ที่กำหนดในระดับ "ดี" ขึ้นไป
๒. นักเรียนร้อยละ ๘๕ มีผลการประเมินสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกิล (Soft Skills) ผ่านเกณฑ์การประเมินในระดับ "ดี" ขึ้นไป
๓. นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ "FUNglish-Active & Smart" อยู่ในระดับ "มากที่สุด"

เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ไปในทิศทางที่ดียิ่งขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ผู้เรียนสามารถสื่อสารและนำทักษะภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลองได้อย่างเป็นธรรมชาติและมีความมั่นใจ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังแสดงออกถึงสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์สกิล (Soft Skills) ที่โดดเด่น ได้แก่ มีความกล้าแสดงออก (Confidence) มีทักษะการทำงานเป็นทีม (Collaboration) สามารถรับฟังความคิดเห็นและช่วยเหลือเกื้อกูลเพื่อนในกลุ่มได้เป็นอย่างดี ตลอดจนมีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยความสุขและความกระตือรือร้น



บรรยากาศกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

๒. ผลที่เกิดกับครูผู้สอน

การพัฒนานวัตกรรมนี้ ส่งผลให้ข้าพเจ้า (ผู้สอน) ได้รับการพัฒนาวิชาชีพอย่างเป็นรูปธรรม โดยสามารถเปลี่ยนผ่านบทบาทจาก "ผู้ถ่ายทอดความรู้" มาเป็น "ผู้อำนวยความสะดวกและนักออกแบบการเรียนรู้" (Facilitator & Designer) ได้อย่างสมบูรณ์ ข้าพเจ้ามีทักษะในการจัดทำสื่อการสอนที่กระตุ้นการปฏิบัติจริง (Hands-on Materials) มีความเชี่ยวชาญในการบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงรุก (Active Learning) และมีเครื่องมือวัดประเมินผลที่หลากหลายซึ่งสามารถนำไปปรับใช้กับการสอนในระดับชั้นอื่นๆ หรือรายวิชาอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



รางวัลจากการสร้างนวัตกรรมที่ได้พัฒนาเด็กอีกทั้งการสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียนบ้านสันทราย

๓.ผลที่เกิดกับสถานศึกษา การยกระดับคุณภาพองค์กร

โรงเรียนบ้านสันทรายได้นำนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของโรงเรียน ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมการทำงานเป็นทีมของคณะครู มีการช่วยเหลือชี้แนะ (Coaching & Mentoring) ภายในองค์กร และช่วยยกระดับมาตรฐานทางวิชาการและภาพลักษณ์ที่ดีของสถานศึกษาให้เป็นที่ยอมรับของชุมชนและหน่วยงานต้นสังกัด



รางวัลจากการสร้งนวัตกรรมที่ได้พัฒนาเด็กๆอีกทั้งการสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียนบ้านสันทราย

๑๒. การเผยแพร่นวัตกรรม

เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) และเป็นการนำแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ไปใช้ยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาในวงกว้าง ข้าพเจ้าได้ดำเนินการและวางแผนการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ "FUNglish-Active & Smart" อย่างเป็นระบบ โดยแบ่งการขยายผล ดังนี้

๑. การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลนวัตกรรมในระดับสถานศึกษาหรือหน่วยงาน

ข้าพเจ้าได้นำเสนอนวัตกรรมและผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้ให้แก่คณะผู้บริหารและเพื่อนครูในโรงเรียนบ้านสันทราย ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และการเปิดชั้นเรียน (Open Class) เพื่อให้เพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและกลุ่มสาระฯ อื่นๆ สามารถนำรูปแบบกิจกรรมไปบูรณาการใช้ในรายวิชาของตนเองได้

๒. การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลนวัตกรรมในระดับกลุ่มสถานศึกษาหรือระหว่างหน่วยงาน

ข้าพเจ้าได้ขยายผลโดยการนำเสนอรูปแบบนวัตกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ ในการประชุมสัมมนาและกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่มเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา (กลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาอำเภอสารภี) เพื่อให้โรงเรียนในบริบทใกล้เคียงกันสามารถนำคู่มือและสื่อการสอนไปปรับประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม



การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมทางเพจ facebook โรงเรียนบ้านสันทราย



การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์นวัตกรรมเครือข่ายมหาวิทยาลัยนอร์-เชียงใหม่

ลงชื่อผู้รายงาน

(นางสาวศิรินันท์ คำมอย)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

เอกสารอ้างอิง

- ทีศนา แคมมณี. (๒๕๖๐). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ ๒๑). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภดล เจิมทอง และ สุพรรณิ สมคิด. (๒๕๖๓). การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, ๒๑(๒), ๔๕-๕๘.
- พรทิพย์ สุวรรณทေးคุปต์. (๒๕๖๕). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อทักษะภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๔๑(๓), ๑๑๒-๑๒๕.
- ศิริพร เข้มแก้ว. (๒๕๖๔). การใช้กระบวนการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (๒๕๖๒). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ สำหรับสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. ๒๑ เซ็นจูรี.
- เอกสารอ้างอิงภาษาต่างประเทศ (International References)
- Bruner, J. S. (๑๙๖๖). Toward a theory of instruction. Harvard University Press.
- Dewey, J. (๑๙๑๖). Democracy and education: An introduction to the philosophy of education. Macmillan.
- Dewey, J. (๑๙๓๘). Experience and education. Macmillan.
- Hymes, D. (๑๙๗๒). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), Sociolinguistics (pp. ๒๖๙-๒๙๓). Penguin.
- Kolb, D. A. (๑๙๘๔). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall.
- Krashen, S. D. (๑๙๘๒). Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press.
- Partnership for ๒๑st Century Learning (P๒๑). (๒๐๑๕). P๒๑ framework definitions. Battelle for Kids.
- Richards, J. C. (๒๐๐๖). Communicative language teaching today. Cambridge University Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (๒๐๐๙). ๒๑st century skills: Learning for life in our times. John Wiley & Sons.
- Vygotsky, L. S. (๑๙๗๘). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (๑๙๗๖). The role of tutoring in problem solving. Journal of Child Psychology and Psychiatry, ๑๗(๒), ๘๙-๑๐๐.

ภาคผนวก



กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ



กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ



ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)



รางวัลนวัตกรรม Best Pactice ที่นำมาพัฒนา



รางวัลนวัตกรรม Best Practice ที่นำมาพัฒนา



รายงานนวัตกรรมการศึกษาที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

FUNglish-Active & Smart

เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติและสมรรถนะด้านซอฟต์แวร์ (Soft Skills)

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนบ้านลั่นทราย

อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

Website URL: _____

Email: _____