Vichakan.net
https://publish.vichakan.net

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

16 กันยายน 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน จารุณี บุญรอด

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 16 กันยายน 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/796
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 16 กันยายน 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย จารุณี บุญรอด

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนที่จบการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี ไว้ว่าจะต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2 รหัสวิชา อ 21102 มีทักษะกระบวนการ
มีเจตคติที่ดีตอรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 รหัสวิชา อ 21102 มีความตระหนักในคุณค่าของรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2 รหัสวิชา อ 21102 และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต พอล คอลลาร์ด (Paul Collard) ผู้ก่อตั้ง Creativity, Culture and Education (CCE)
การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ดี ควรเริ่มจากการพัฒนา “ความคิดสร้างสรรค์” ของเด็ก แต่การศึกษาไทยยังขาดการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทุกระดับ แม้ว่าเราจะพัฒนาเรื่องระบบการบริหาร คุณภาพวิชาการให้ดีขึ้นเท่าใด แต่ถ้าเด็กไม่ได้เรียนรู้ด้วยความสนุกและฝึกความคิดตัวเองให้กว้างไกลขึ้น
แน่นอนว่าห้องเรียนนั้นคงขาดสีสัน เพราะเมื่องามที่อยู่ในห้องเรียนนั้นก็อาจจะส่องประกายน้อยลงเรื่อย ๆ

จากเหตุผลดังกล่าว จึงได้ศึกษาวิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning :

CBL) ซึ่ง วิรัชยะ ฤาชัยพาณิชย์และวรวรรณ นิมิตพงษ์กุล (2562 : 31-33) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นการนำหลักการสอน Active Learning มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ร่วมด้วยโครงสร้างหลักที่พัฒนามาจากวิธีสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ดเดอ
โบโน โดยสังเคราะห์เป็นกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม 3) ขั้นการค้นและคิด 4) ขั้นนำเสนอ และ 5) ขั้นประเมินผล จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) นั้น
สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร และนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะด้านสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่ออนาคต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.2560 : 79-80)

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามมาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

1. เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) สร้างความรู้ ความเข้าใจ ให้กับผู้เรียนอย่างคงทนถาวร
3. เพื่อจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลของการพัฒนานวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้การจัดกระบวนการสอนของครูในศตวรรษที่ 21 เพื่อประโยชน์ต่อวงการศึกษาต่อไป
4. เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพ

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3. ขอบเขตของการดำเนินงาน

3.1 เป้าหมายของการดำเนินงาน

1. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 75
2. เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) สร้างความรู้ ความเข้าใจ ให้กับผู้เรียนอย่างคงทนถาวร
3. เพื่อจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลของการพัฒนานวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้การจัดกระบวนการสอนของครูในศตวรรษที่ 21 เพื่อประโยชน์ต่อวงการศึกษา ระดับดีมาก
4. เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพอยู่ในระดับดีมาก

3.2 ขอบเขตของเนื้อหา

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.3 ขอบเขตของระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

4. ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

1. ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้อง รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 36 จำนวน 1 ห้อง คน ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน2 รหัสวิชา อ 21102 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(ActiveLearningโดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creativity-based learning)
ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้อง เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 87.17

2.ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่1จำนวน1ห้องรวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด36คนที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน2รหัสวิชาอ21102มีความรู้ทักษะคุณลักษณะประจำวิชาคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตรสูงขึ้น

3. ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่1จำนวน1ห้องรวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด36คน ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน2รหัสวิชาอ21102 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) เป็นการเรียนรู้ในแบบกระบวนทัศน์ใหม่
เป็นการจัดการศึกษายุคฐานแห่งเทคโนโลยี หรือTechnology Based Paradigm ให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

4.ได้แนวทางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creativity-based learning)
ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ตลอดมีแรงบันดาลใจมีความคิดสร้างสรรค์เกิดทักษะชีวิตทักษะกระบวนการคิดและทักษะด้านไอทีอยู่บนพื้นฐานแห่งการสร้างสรรค์ การคิดแบบมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในการทำงาน

5. ปัจจัย/เงื่อนไขความสำเร็จ

1. สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น Inspiration
2. เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็น ความรู้ Self-study
4. ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหา ด้วยตนเอง individual problem solving
5. ใช้ เกมส์ให้มีส่วนในการเรียนรู้ในห้องเรียน game-based learning.

6. ความเป็นประโยชน์คุ้มค่าของผลงาน/นวัตกรรม

ผลที่เกิดกับผู้เรียน

1. ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1มีการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning)
2. ผู้เรียนมีความสนใจและมีความสุขในการเรียนมากขึ้น ได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้ การพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning)โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning)
3. ได้แนวทางในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการใช้เทคโนโลยีค้นคว้าหาข้อมูลสู่ความเป็นนวัตกรรม

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/796
วันนที่ดำเนินการเผยแพร่ : 16 กันยายน 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.05 น.