Creative & Innovation

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียน

แนวคิด

ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นทักษะสำคัญของโลกในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ควรพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เพื่อให้มีศักยภาพในการประกอบอาชีพในอนาคต

จุดมุ่งหมาย

เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียน

ขั้นตอนการเรียนรู้ (บูรณาการศาสตร์พระราชา **เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา**)

ขั้นที่ 1 เข้าใจ (Understanding) หมายถึง การสังเกตและทำความเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นใกล้ตัว และเลือกปัญหาที่สนใจจะพัฒนานวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหานั้น

ขั้นที่ 2 เข้าถึง (Access) หมายถึง การแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆ เกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหา และสรุปวิธีการที่คาดว่าจะแก้ปัญหานั้นได้

ขั้นที่ 3 พัฒนา (Develop) หมายถึง การลงมือพัฒนานวัตกรรมการแก้ไขปัญหา ด้วยกระบวนการวางแผน (Plan), ปฏิบัติ (Do), ตรวจสอบ (Check), ปรับปรุง (Improve)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียน
2. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน
3. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในอินเทอร์เน็ต
4. แหล่งการเรียนรู้จากบุคคล/ภูมิปัญญา

การประเมินผล / สะท้อนผล

1. การสังเกตทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียน (รายบุคคล)
2. การประเมินผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน (รายบุคคลหรือรายกลุ่ม)
3. ให้กำลังใจ เสริมแรง เสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้กับผู้เรียน
4. ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

*ใช้เวลาว่างจากการเรียนปกติ /ช่วงเวลากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน /ช่วงเวลาลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

รศ.ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รศ.ดร.มารุต พัฒผล. 2562