

การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้



รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประเด็นการสัมมนา

1. Growth mindset ของการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
2. แนวคิดหลักการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
3. กระบวนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์การวิจัย

ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้: LCCL

Google พิมพ์ LCCL



1. Growth mindset ของการวิจัย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้



ท่านรู้อะไรมาบ้างเกี่ยวกับ การวิจัยในชั้นเรียน



Power Thinking

สิ่งที่อยู่เบื้องหลังของความสำเริง

คือ ความคิดที่ดี



ของที่รับฝากไว้

พ่อแม่รักลูกแน่น

ดวงตา

ยังส่งลูกรักมา

มอบให้

ของเราดีรักษา

ดีที่สุด ใจเอ๋ย

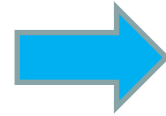
ของที่รับฝากไว้

จะต้องทวิคูณ

มล.ปิ่น มาลากุล

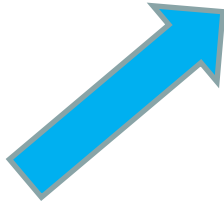
สุข

คิดดี

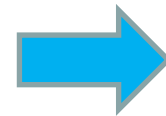


มีปัญญา

ความคิด



ไม่ดี



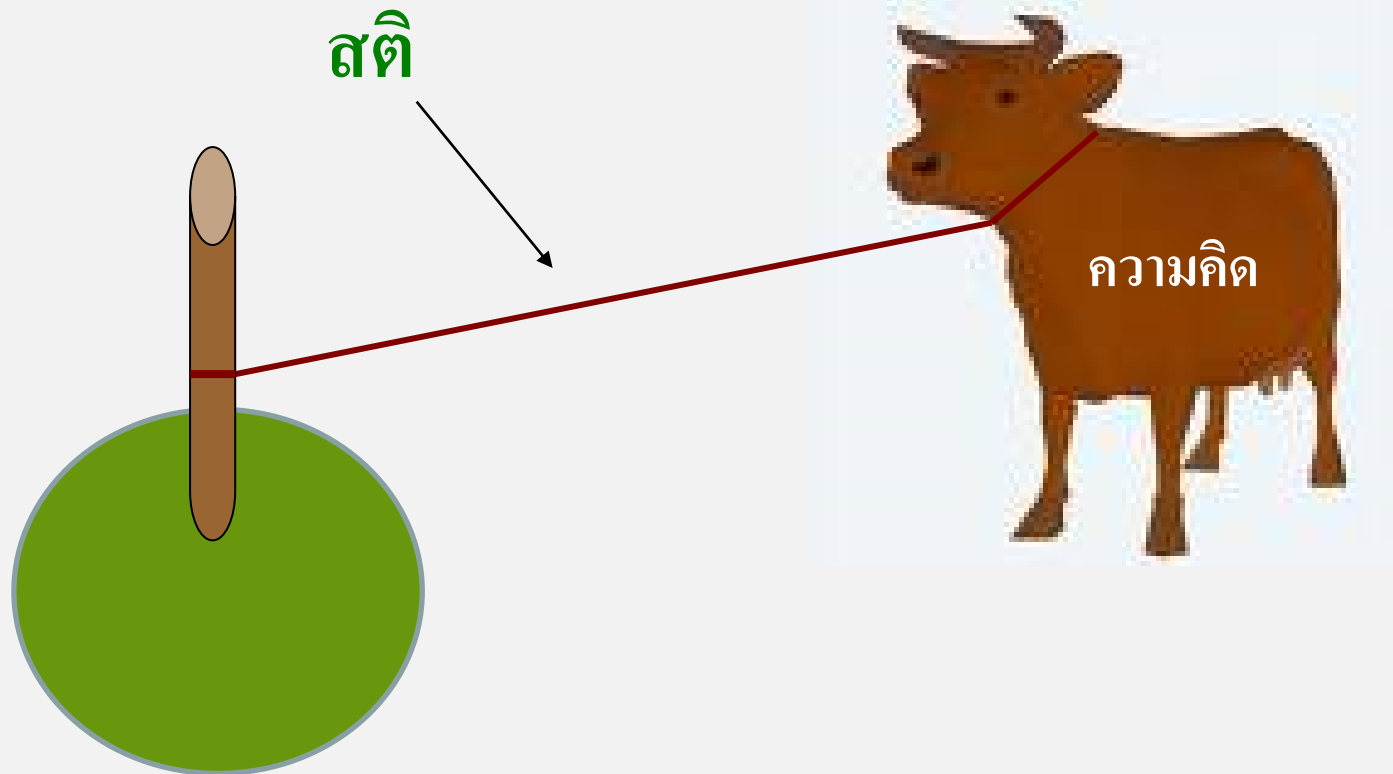
ขาดปัญญา

ทุกข์

ความเร็วของเทคโนโลยีกับความคิด



ตามความคิดความรู้สู่การมีสติ



การเรียนรู้อย่างมี

Passion



Mind shift

1. ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้
2. โค้ชให้คิดมากกว่าสอนให้เชื่อตาม
3. โค้ชให้ถามมากกว่าบอกคำตอบสำเร็จรูป
4. ปฏิบัติก่อนแล้วเรียนรู้ตาม
5. ประเมินเพื่อพัฒนามากกว่าเพียงตัดสิน



5B ของครูยุคใหม่

1. นักคิดสร้างสรรค์ (Be creator)
2. ใฝ่เรียนรู้ (Be learner)
3. การสื่อสาร (Be communication)
4. การจัดการเรียนรู้ (Be coach)
5. นักพัฒนา (Be developer)



3C การทำงานของครูยุคใหม่

1. มี **Creative** ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
ให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียน
2. ใช้การ **Coach** ในระหว่างที่ผู้เรียน
ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
3. เอาใจใส่ **Care** กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง



“การเรียนรู้”

ไม่จำกัดอยู่เฉพาะห้องสี่เหลี่ยม

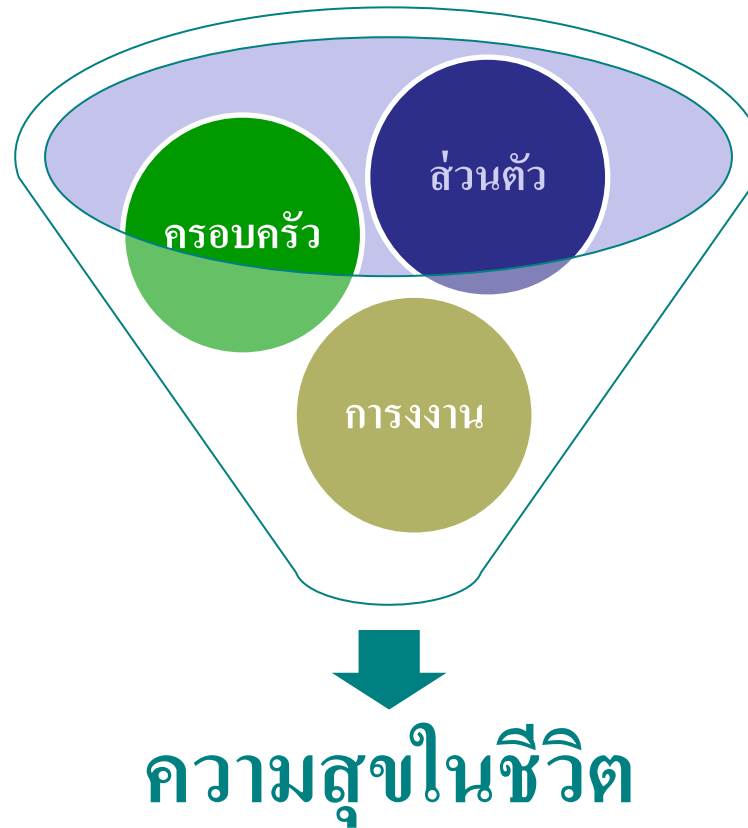
การเรียนรู้มีอยู่รอบตัว

เกิดขึ้นที่ชุมชนหรือที่บ้าน

สามารถนำไปปรับใช้กับชีวิตได้จริง



ความสมดุลของชีวิต



Creativity has become
a hot topic in education



EDUCÁRE

EDUCATION



...การเรียนรู้ด้วยประสบการณ์การปฏิบัติจะทำให้รู้จริงและแม่นยำ
ตรงกันข้ามกับการสอนให้รู้ โดยมีได้ลงมือปฏิบัติให้เห็นจริง
ซึ่งมักจะกลายเป็น การเรียนรู้เพียงเพื่อให้สอบได้
หรือ เรียนรู้เพื่อนำไปลืมทิ้งเสียโดยมาก...

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร

3 สิงหาคม 2521



Deep Learning

รู้จริง รู้ชัด

ปฏิบัติได้ ขยายสู่สังคม





เรียนตื้นๆ

รับรู้และท่องจำ

สร้างสรรค์นวัตกรรมไม่ได้

เรียนผ่านๆ

ทำไปตามแบบ

Copy, Cut, Paste

เรียนเชิงลึก

ทำด้วย

Creative Innovation

(Deep Learning)

Passion

ปรับกระบวนการทัศน์ การทำงานและการวิจัย เป็นสิ่งเดียวกัน

เริ่มจากปัญหา

นำไปสู่

ปัญญา

การวิจัย (Research)

การแสวงหาความรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง
อย่างเป็นระบบขั้นตอน
ด้วยวิธีการที่มีความเชื่อถือได้

การวิจัย

ช่วยให้การศึกษาบรรลุจุดมุ่งหมาย

สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ.ปยุตโต)

ต้องบูรณาการการวิจัย

เข้าไปในวิถีชีวิตประจำวัน

สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ.ปยุตฺโต)



การจัดการเรียนรู้



การวิจัยในชั้นเรียน

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

2. กิจกรรมการเรียนรู้

2. การแก้ปัญหา (จัดกิจกรรม)

3. การประเมินผล

3. การเก็บข้อมูล วิเคราะห์ สรุป

ทำมากได้น้อย = ขาดทุน

ทำน้อยได้มาก = กำไร



ใช้การวิจัย เป็นเครื่องมือ พัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม

การพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม

- การคิดขั้นสูง
- ทักษะ สมรรถนะ
- คุณลักษณะ

จากงานประจำสู่งานวิจัย

Routine to Research (R2R)

R2R คือ การปรับปรุงหรือพัฒนางานประจำ
โดยใช้กระบวนการวิจัย

การสังเกต งานประจำ นำไปสู่ ปัญหาที่ต้องการ

R2R เป็นการวิจัยประยุกต์ Applied research



งานวิจัยเป็นกระบวนการ

การดำเนินงานทุกอย่างเป็นไปตามขั้นตอนมีระบบ

เพื่อให้ผลการวิจัยมีความถูกต้องและเชื่อถือได้

พิมพ์เขียวการออกแบบงานวิจัย

ปัญหา	วัตถุประสงค์	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สมมติฐาน	แหล่งข้อมูล	เครื่องมือ	การเก็บข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล



กรอบความคิดของการวิจัยประกอบด้วยตัวแปรต้นและตัวแปรตาม

การวิจัยของในหลวงรัชกาลที่ 9

พระองค์ทรงตั้งโจทย์ คือ

- | | |
|-----------|---|
| 1. ทุกข์ | ปัญหา , แนวทางพัฒนา |
| 2. สมุทัย | เหตุปัจจัย SWOT |
| 3. นิโรธ | ตั้งเป้าประสงค์ Target |
| 4. มรรค | วิธีทำ ทางเลือก 2 – 4 ทาง
ด้วยกระบวนการ PDCA |

โครงการพระราชดำริ

โครงการพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9
ไม่ล้มเหลวเพราะพระองค์ทรงใช้หลักอริยสัจสี่ชัดเจน

สอดคล้องกับหลัก **ภูมิสังคม**

ภูมิศาสตร์

ดิน น้ำ ลม ไฟ ป่า เขา

สังคมศาสตร์

คน ครอบครัว ชุมชน ขนบธรรมเนียม
ประเพณี ภาษา วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม

การมีจิตใ้จนักวิจัย (Research mind)

1. การบริโภคหรือใช้งานวิจัยในการเรียนรู้และการทำงาน
2. การมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย
3. การลงมือหรือการทำวิจัย
4. การมีจิตใ้จนักวิจัย
5. การสื่อสารแลกเปลี่ยนหรือการเผยแพร่งานวิจัย

2. การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้



การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

การวิจัยที่มีหลักการและวิธีการที่มุ่งเน้นการพัฒนาการเรียนการสอน

ทำให้ครูมีบทบาทเป็นทั้งครูและนักวิจัยศึกษาวิธีแก้ปัญหา

หรือพัฒนาการเรียนการสอนที่ตนรับผิดชอบให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เป็นการวิจัยที่ทำไปพร้อมกับการเรียนการสอน

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555



กระบวนการวิจัยโดยทั่วไป

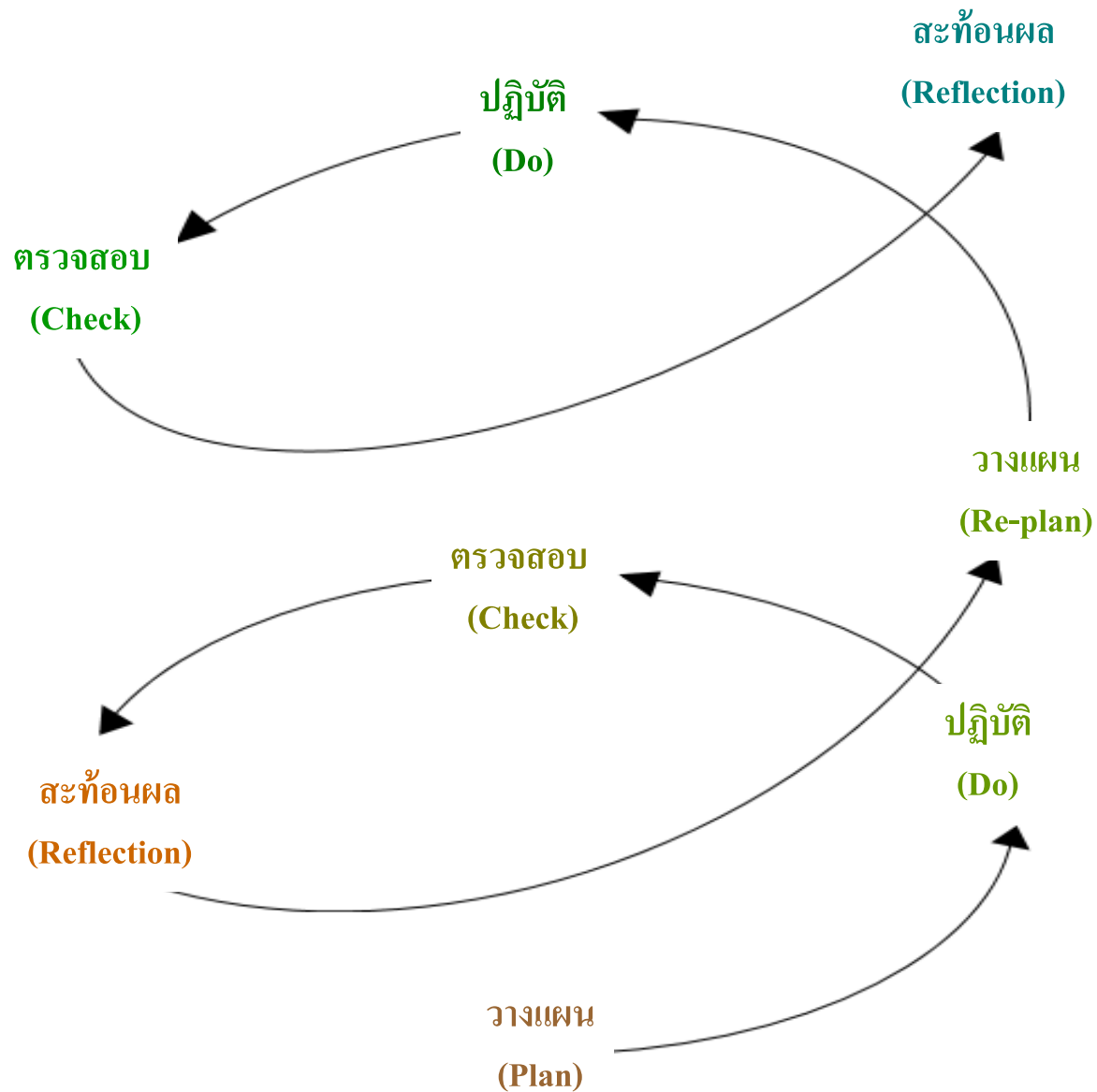
1. กำหนดคำถามวิจัย
2. กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย
3. สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล
5. สรุปผลการวิจัย



ขั้นตอนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

1. วิเคราะห์ปัญหา (Plan)
2. พัฒนานวัตกรรม (Do)
3. นำไปใช้เพื่อตรวจสอบ (Check)
4. รายงานและสะท้อนผล (Reflect)

การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นวงจรการวิจัย ที่มีความต่อเนื่อง **PDQR cycle**



การวางแผน (Plan)

- การวิเคราะห์ปัญหา
- การกำหนดนวัตกรรม
- การกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย
- การกำหนดวิธีดำเนินการวิจัย

การปฏิบัติ (Do)

- การดำเนินการแก้ไขปัญหา
- การเก็บรวบรวมข้อมูล

การตรวจสอบ (Check)

- การวิเคราะห์ข้อมูล
- การลงสรุปผลการวิจัย

การสะท้อนผล (Reflect)

- การอภิปรายผลการวิจัย
- การให้ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

ขั้นที่ 1

วิเคราะห์ปัญหา (Plan)



1.1 การวิเคราะห์ปัญหาทางการเรียนรู้ของผู้เรียน



ปัญหาทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียนรู้

การคิด ทักษะ สมรรถนะ

หรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การวิเคราะห์ปัญหาทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

คือการระบุปัญหา (ปัญหาคืออะไร)

และวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา

เพื่อนำไปสู่การแก้ไขอย่างชัดเจน

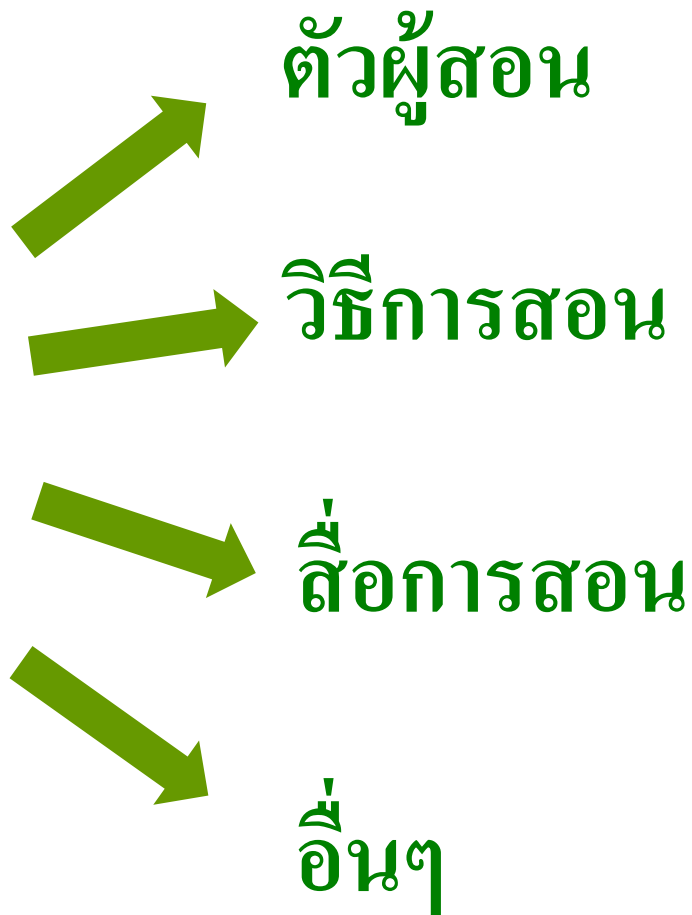
ปัญหา
(ผลที่เกิดจากเหตุ)

หาเหตุให้เจอ



สาเหตุ
(สิ่งที่ทำให้เกิดปัญหา)

สาเหตุ
(สิ่งที่ทำให้เกิดปัญหา)



การแก้ปัญหา → ต้องแก้ที่สาเหตุ

ตัวอย่างวิธีการแก้ปัญหาทางการเรียนรู้

เรียกวิธีการแก้ปัญหา
ว่าตัวแปรต้น

- วิธีการสอน / วิธีการจัดการเรียนรู้
- สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้
- แบบฝึกหัด / แบบฝึกทักษะ
- เทคนิคการปรับพฤติกรรม
- อื่นๆ

ผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา

เรียกผลที่เกิดจาก
การแก้ปัญหา
ว่าตัวแปรตาม

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
- การคิด
- ทักษะ
- สมรรถนะ
- คุณลักษณะ

ปฏิบัติการวิเคราะห์ปัญหาทางการเรียนรู้ ใช้บทปฏิบัติการที่ 1 ข้อ 1.1



1.2 การศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- ปัญหาเดียวกัน
- นักเรียนชั้นเดียวกัน

ในปัญหาเดียวกันนักเรียนชั้นเดียวกัน

คนอื่นเขาแก้ปัญหานั้นอย่างไร: นำมาเป็นแนวทางของเรา

www.thaijo.org

Thai Journals Online (ThaiJO) x +

← → ↺ 🏠 tci-thaijo.org

เกี่ยวกับ ติดต่อ ดาวโหลด TCI อบรม

THAIJO

พิมพ์แล้วค้นหา / Type Text and Search 🔍 บทความ

กรอง: ☒ ชื่อเรื่อง ☒ บทคัดย่อ ☒ ผู้แต่ง

วารสาร 819

เล่ม 14360

บทความ 153890

ผู้แต่ง 320396

ประกาศ

- ติดตาม Facebook Fanpage สำหรับกลุ่มผู้ใช้ ได้แก่ ThaiJO2.0
- ประกาศ!!!! เรื่อง การอบรมการใช้งานระบบ ThaiJO2.0 สำหรับบรรณารักษารวสาร
- การชำระค่าให้บริการการใช้งาน ThaiJO 2.0 (สำหรับวารสาร)

เล่มล่าสุด

<

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

3 ชั่วโมงที่แล้ว

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

1 วันที่แล้ว

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

1 วันที่แล้ว

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

1 วันที่แล้ว

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

1 วันที่แล้ว

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

2 วันที่แล้ว

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

2 วันที่แล้ว

วารสารนิพนธ์ภาคต่อ

2 วันที่แล้ว

>

ปฏิบัติการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ใช้บทปฏิบัติการที่ 1 ข้อ 1.2



1.3 การศึกษาองค์ความรู้ ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

องค์ความรู้ (Body of Knowledge)

มโนทัศน์ (Concept) ที่ผ่านการ
รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์
ทดลอง ปฏิบัติ จนเกิดแนวคิด
เนื้อหาสาระ แนวทาง
บูรณาการเป็นองค์รวม

Big Data ด้านผู้เรียน

ความสนใจ

ความถนัด

แบบการเรียนรู้

ทักษะและวิธีการคิด

ลักษณะนิสัย

สิ่งจูงใจ



การเรียนรู้ที่ถูกต้องกับจริต

โทสจริต	:	ชอบความเร็ว ชอบให้สรุปไม่ชอบเยิ่นเย้อ
โมหะจริต	:	ง่วงเหงาหาวนอน ชอบหลับ
ศรัทธาจริต	:	เชื่อง่าย ตื่นเต้น
พุทธรจริต	:	ใฝ่รู้ ช่างสงสัย ชอบซักถาม
วิตกจริต	:	ลังเล ตัดสินใจอะไรไม่ได้
ราคะจริต	:	ชอบความสวยงาม มองภาพรวม

ลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน

1. แบบอิสระ

4. แบบฟังพา

2. แบบหลักเดียว

5. แบบแข่งขัน

3. แบบร่วมมือ

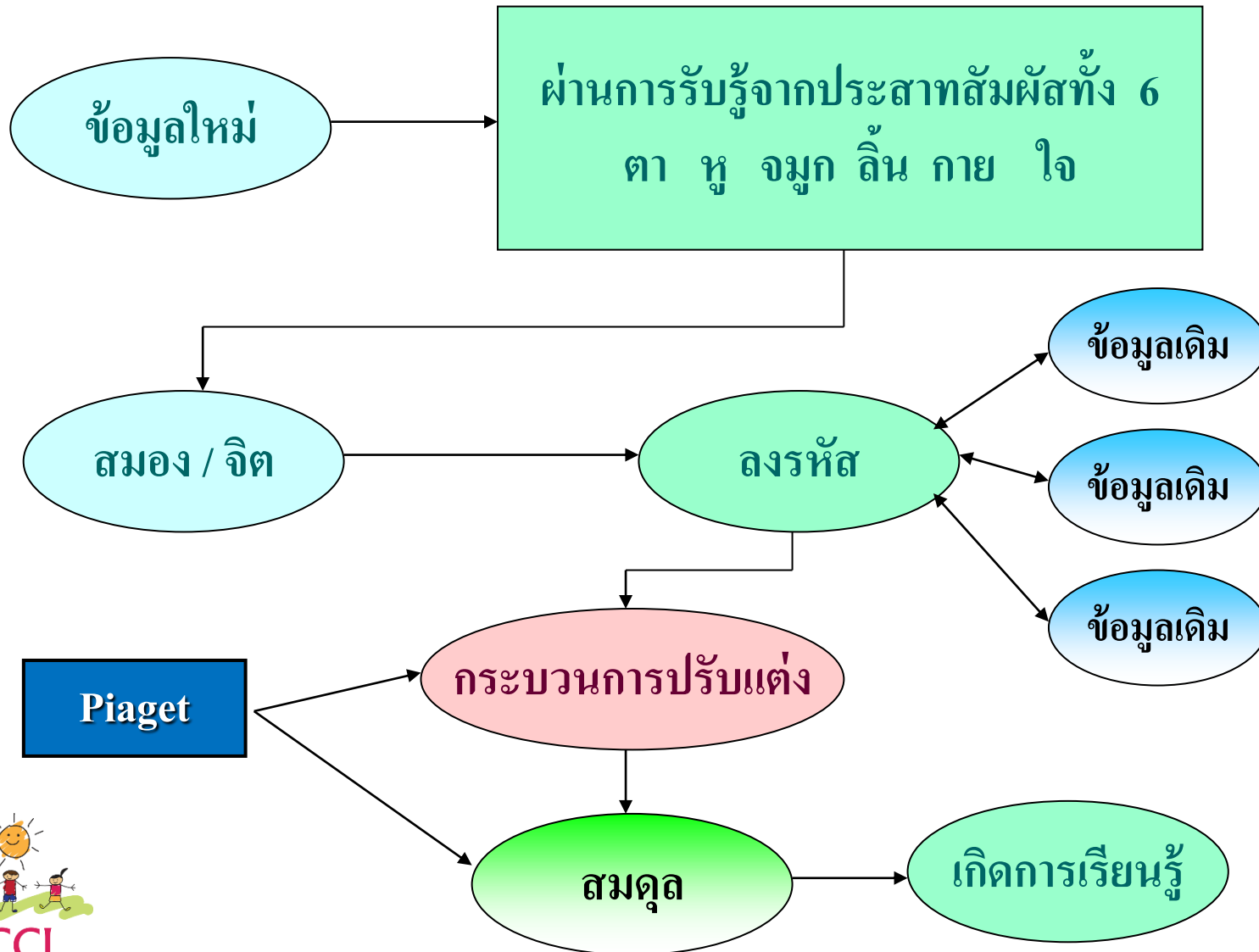
6. แบบมีส่วนร่วม



ทฤษฎี (Theory)

ความคิดหรือชุดความคิด
ที่ต้องการอธิบาย บรรยาย
หรือทำนายปรากฏการณ์
หรือหลักการอย่างใดอย่างหนึ่ง
ซึ่งต้องมีการพิสูจน์

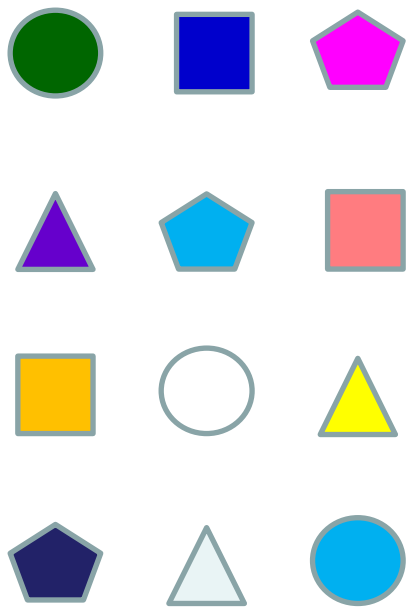
ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget



ตัวชี้วัดการศึกษาเอกสารและงานวิจัย

1. ครอบคลุมตัวแปรที่ศึกษา
2. เขียนนำเสนอเชิงวิเคราะห์ / สังเคราะห์
3. อธิบายถึงการนำไปใช้ในการวิจัย
4. มีความหลากหลายในประเด็นเดียวกัน

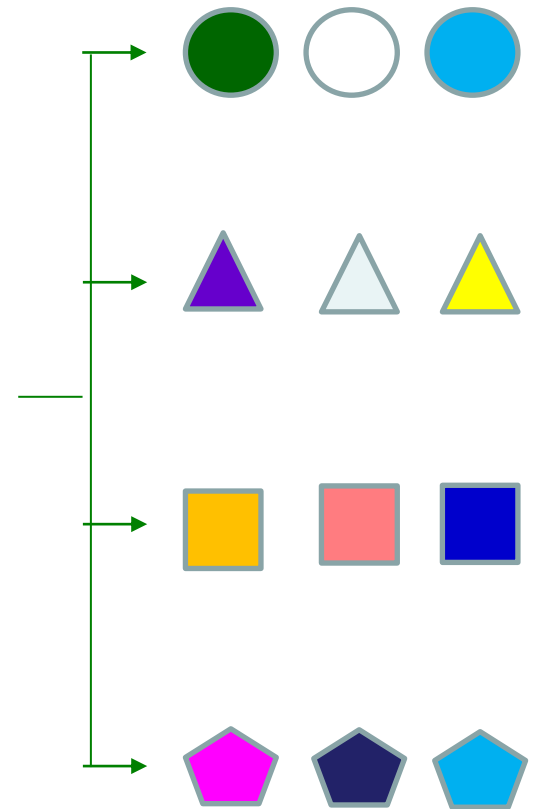
การสังเคราะห์เอกสารเพื่อยกร่างนวัตกรรม



สังเคราะห์



องค์ประกอบ
ของตัวแปร



ปฏิบัติการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ใช้บทปฏิบัติการที่ 1 ข้อ 1.3

กรอบแนวคิดของการวิจัย

Conceptual Framework

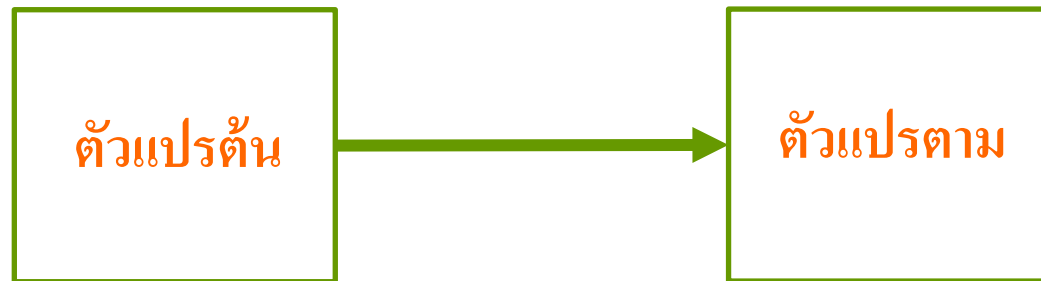


ขอบข่ายของความรู้

แนวคิด ทฤษฎี

ที่นำมาใช้ในการวิจัย

การเขียนกรอบแนวคิดของการวิจัย



แผนภาพแสดงความเชื่อมโยงระหว่างตัวแปร

ปฏิบัติการกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ใช้บทปฏิบัติการที่ 2



ขั้นที่ 2

พัฒนานวัตกรรม (Do)

นวัตกรรม (Innovation)

สิ่งที่ทำขึ้นหรือพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ
การกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยสิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด
หรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่ง
หรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยทั่วไปนวัตกรรมเป็นสิ่งใหม่
ที่กำลังอยู่ในกระบวนการพิสูจน์ทดสอบ หรือได้รับการยอมรับ
นำไปใช้บ้างแล้ว แต่ยังไม่แพร่หลายหรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบปกติ

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555



ตัวอย่างนวัตกรรม

- วิธีการสอน / วิธีการจัดการเรียนรู้
- สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้
- แบบฝึกหัด / แบบฝึกทักษะ
- เทคนิคการปรับพฤติกรรม
- อื่นๆ



การยกร่างนวัตกรรม

คือ การพัฒนาต้นร่างนวัตกรรม แล้วนำไปตรวจสอบ

โดยผู้เชี่ยวชาญแล้วปรับปรุงแก้ไข

จากนั้นนำไปทดลองใช้นำร่อง (Tryout)

การประเมินต้นร่างนวัตกรรม

1. ความถูกต้อง

2. ความเหมาะสม

3. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

กิจกรรมควบคู่การยกร่างนวัตกรรม

ในขั้นตอนการยกร่างนวัตกรรม

สิ่งที่ควรทำไปพร้อมกัน คือ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

เช่น แบบทดสอบ แบบประเมินทักษะ

แบบประเมินคุณลักษณะ เป็นต้น

วิธีการประเมินที่มีประสิทธิภาพสูง

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน						
	ข้อสอบ เลือกตอบ	ข้อสอบ ตอบขยาย	ข้อสอบ ตอบสั้น	สอบ ปากเปล่า	ทดสอบ ภาคปฏิบัติ	การ สังเกต	ผู้เรียน ประเมินตนเอง
ความรู้	M	H	H	H	H	M	H
ทักษะ/สมรรถนะ	L	M	L	M	H	H	H
การคิด	M	H	M	H	H	L	H
การสื่อสาร	L	H	L	H	H	L	H
คุณลักษณะ	L	L	L	L	M	H	H



key: H = สูง , M = ปานกลาง, L = ต่ำ

องค์ประกอบ 3P ที่ใช้ในการประเมินผู้เรียน

1. Process (กระบวนการ)	ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ และวิธีการแก้ปัญหาหรือไม่	ความพยายาม และกระบวนการทำงาน
2. Product (ผลผลิต)	ผู้เรียนเรียนรู้การทำงาน และสามารถทำงานอะไรได้	ผลการทำงาน ข้อสรุปของการเรียนรู้
3. Progress (ความก้าวหน้า)	ผู้เรียนพัฒนาการทำงาน จากเดิมเป็นอย่างไร	พัฒนาการของการเรียนรู้ และการทำงาน



นิยามศัพท์

ความรับผิดชอบ (Keywords Draft 1)

- พันธะหรือภาระผูกพันที่มีต่อหน้าที่
- ความสนใจ
- ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายาม
- ละเอียดรอบคอบ
- ความมุ่งมั่นในเวลาที่กำหนด
- ยอมรับผลการกระทำทั้งดีและเสีย
- รวมทั้งปรับปรุงการปฏิบัติให้ดีขึ้น

นิยามศัพท์

ความรับผิดชอบ (Keywords Draft 2)

ภาระผูกพัน

ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่

เพียรพยายาม

ละเอียดรอบคอบ

ยอมรับผลการกระทำ

ปรับปรุงการปฏิบัติ

สรุป ความรับผิดชอบ หมายถึง ความผูกพันในการตั้งใจปฏิบัติหน้าที่
ด้วยความเพียรพยายามอย่างละเอียดรอบคอบ
ยอมรับผลการกระทำและปรับปรุงการปฏิบัติ



การสร้างเครื่องมือวัดที่ไม่ใช่แบบทดสอบ

โปรดยินยอมเชิงปฏิบัติการคุณลักษณะ / สมรรถนะที่ชัดเจนและระบุพฤติกรรมที่จะประเมินอย่างเป็นรูปธรรม

คุณลักษณะ / สมรรถนะ	นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ (องค์ประกอบนิยามเชิงปฏิบัติการ 1) ความหมายเชิงทฤษฎี 2) องค์ประกอบ)
ความรับผิดชอบ	หมายถึง การยึดมั่นในภาระผูกพันในการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายามอย่างละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำ และปรับปรุงการปฏิบัติ ซึ่งประเมินได้โดยการใช้แบบประเมินความรับผิดชอบ ที่มีเกณฑ์การให้คะแนน 3 ระดับ

แบบประเมินความรับผิดชอบ

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้มีผู้ประเมิน 3 ฝ่าย คือ ตนเอง เพื่อน และครู ข้อมูลการประเมินมาจาก 3 ฝ่าย เพื่อพิจารณาในการตัดสินผลการประเมิน

2. จงเขียนระดับคะแนนลงในช่องผลการประเมิน ดังนี้

3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติด้วยตนเอง และชักชวนเพื่อให้ปฏิบัติ

2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติเมื่อมีตัวแบบจากบุคคลอื่น

1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติเมื่อได้รับคำสั่งจากครู

ชื่อ - สกุล	ผลการประเมิน					
	ผูกพัน ตั้งใจปฏิบัติ หน้าที่	เพียร พยายาม	ละเอียด รอบคอบ	ยอมรับ ผลการ กระทำ	ปรับปรุง การปฏิบัติ	รวม
						

ลงชื่อผู้ประเมิน (ตนเอง เพื่อน ผู้สอน)

การประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1. ความเที่ยงตรง (Validity)

2. ความเชื่อมั่น (Reliability)

3. ความยาก / อำนาจจำแนก (เฉพาะที่เป็นแบบทดสอบ)



ปฏิบัติการออกแบบการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ใช้บทปฏิบัติการที่ 3



ประเด็นการเรียนรู้

1. การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
2. แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการงานวิจัย
3. เตรียมพร้อมสู่การจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง
- การโค้ชและการจัดการชั้นเรียน
4. การวางแผนการทดลองจัดการเรียนรู้

ปริศนาสี่สาว

สาว หนึ่งบริสุทธิ์แล้ว

สะอาดตา

สาว หนึ่งทั่วกายา

จุดแต้ม

สาว หนึ่งวากยัวจา

หยาบกร้าน

สาว หนึ่งยามยลเยี่ยม

เบิ่งได้ไกลตา

เฉลย สาว - จี (สีขาว)

สาว – เดื่อ (เลือดดาว)

สาว – หาม (สามหา)

สาว – ตา – ยาย (สายตาวาย)

นเรศวร

การพัฒนานวัตกรรมกลับหัว

ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองก่อน

แล้วจึงทวนสอบความคิดสร้างสรรค์

กับแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นวัตกรรม (Innovation)

สิ่งที่ทำขึ้นหรือพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ
การกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยสิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด
หรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่ง
หรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยทั่วไปนวัตกรรมเป็นสิ่งที่ใหม่
ที่กำลังอยู่ในกระบวนการพิสูจน์ทดสอบ หรือได้รับการยอมรับ
นำไปใช้บ้างแล้ว แต่ยังไม่แพร่หลายหรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบปกติ

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555



ตัวอย่างนวัตกรรม

- วิธีการสอน / วิธีการจัดการเรียนรู้
- สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้
- แบบฝึกหัด / แบบฝึกทักษะ
- เทคนิคการปรับพฤติกรรม
- อื่นๆ

การจัดการเรียนรู้ Active Learning

การเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นหลัก (Problem – Based Learning : PBL)

การเรียนรู้ที่เน้นวิจัยเป็นฐาน (Research – Based Learning : RBL)

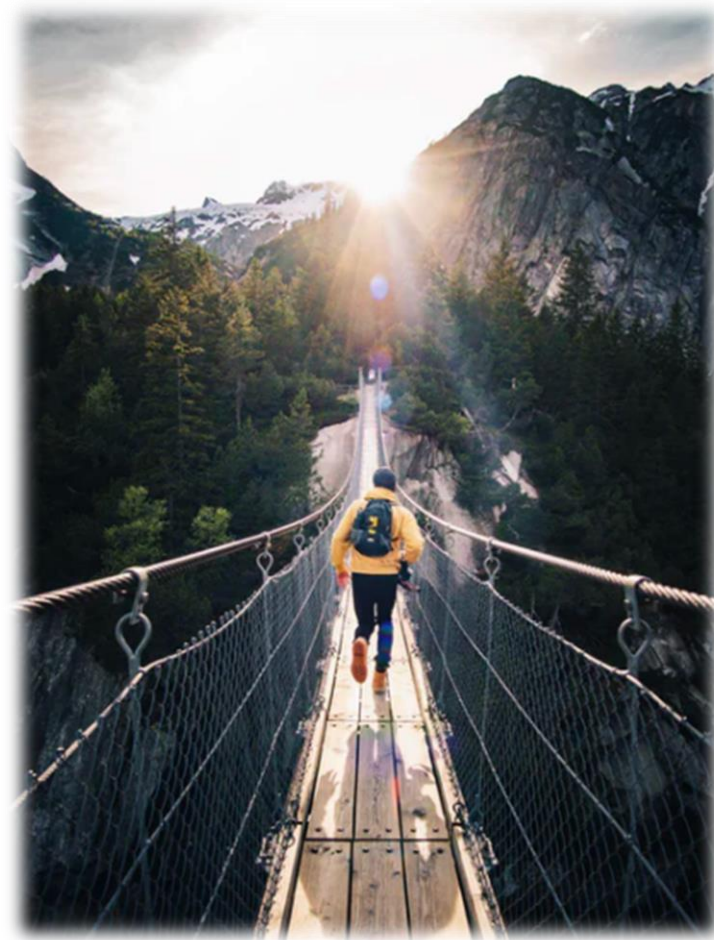
การเรียนรู้ที่เน้นทีม (Team – Based Learning : TBL)

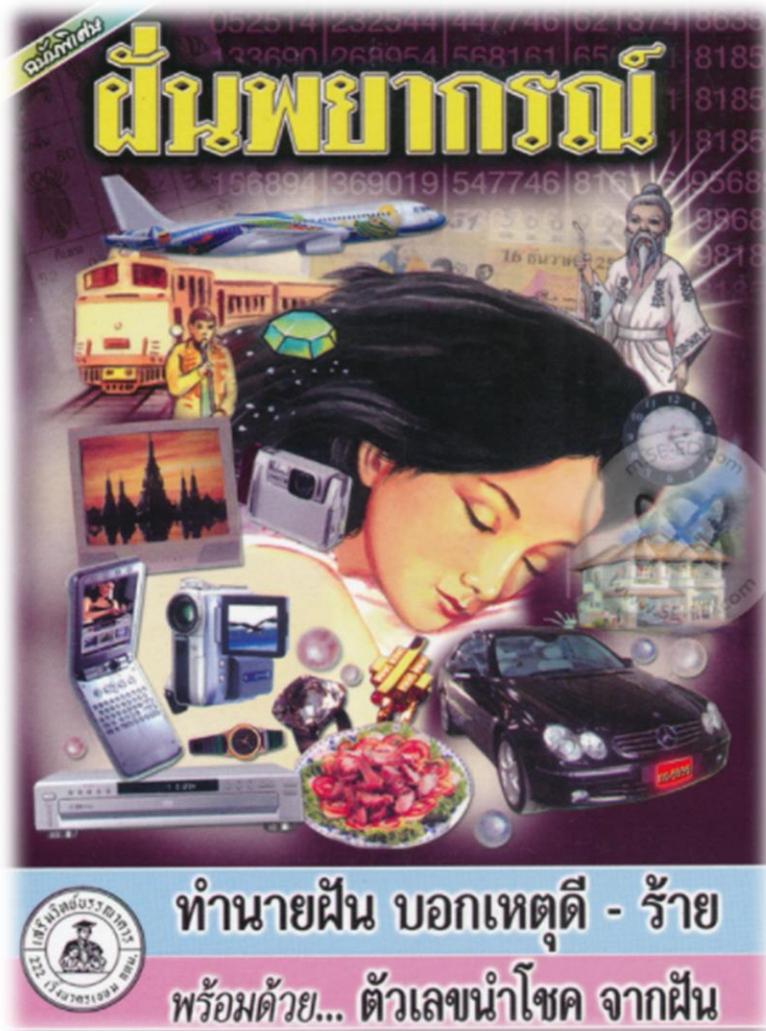
การเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic – Based Learning : ABL)

การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experience – Based Learning : EBL)

การเรียนรู้ที่เน้นความสมดุลของสมอง (Brain – Based Learning : BBL)

การเรียนรู้ที่เน้นหลักฐาน (Evidence – Based Learning : EBL)





บทปฏิบัติการนวัตกรรมกลับหัวเพื่อการคิดค้นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้สอนพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบท
คำชี้แจง โปรดพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทตามขั้นตอน

สิ่งที่ผู้สอนต้องการ พัฒนาให้เกิดกับผู้เรียน (ระบุให้เฉพาะเจาะจง)	วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสังเคราะห์ มาจากความรู้ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1. หลักการ 2. วัตถุประสงค์ 3. ขั้นตอน และ 4. การประเมินผลการเรียนรู้	ทฤษฎีที่ใช้ สนับสนุน	งานวิจัยที่ใช้ สนับสนุน

บทปฏิบัติการนวัตกรรมกลับหัวเพื่อการคิดค้นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้สอนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบท

คำชี้แจง โปรดพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทตามขั้นตอน

สิ่งที่ผู้สอนต้องการ พัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน (ระบุให้เฉพาะเจาะจง)	วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสังเคราะห์ มาจากความรู้ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1. หลักการ 2. วัตถุประสงค์ 3. ขั้นตอน และ 4. การประเมินผลการเรียนรู้	ทฤษฎีที่ใช้ สนับสนุน	งานวิจัยที่ใช้ สนับสนุน
การพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน ของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	1. หลักการ: ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจและใช้กระบวนการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2. วัตถุประสงค์: เพื่อพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของผู้เรียน 3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้: 3 ขั้นตอน (มีชื่อเรียกว่าการจัดการเรียนรู้แบบ 3P) ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นแรงบันดาลใจ (Passion: P) ผู้สอนกระตุ้นแรงบันดาลใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของผู้เรียนด้วยวิธีการต่างๆ อย่างเหมาะสม เช่น การใช้พลังคำถาม	ทฤษฎีการเรียนรู้ อย่างมีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning) พัฒนาขึ้น โดย David Paul Ausubel	มุกิตา แสนบัว, ยาใจ พงษ์บริบูรณ์. (2564). การใช้บทบาทสมมติใน การพัฒนาทักษะการฟัง- พูดภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารมหาวิทยาลัย มหาภูมิราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด, 8(2): 211-219.



บทปฏิบัติการนวัตกรรมกลับหัวเพื่อการคิดค้นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้สอนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบท

คำชี้แจง โปรดพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทตามขั้นตอน

สิ่งที่ผู้สอนต้องการ พัฒนาให้เกิดกับผู้เรียน (ระบุให้เฉพาะเจาะจง)	วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสังเคราะห์ มาจากความรู้ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1. หลักการ 2. วัตถุประสงค์ 3. ขั้นตอน และ 4. การประเมินผลการเรียนรู้	ทฤษฎีที่ใช้ สนับสนุน	งานวิจัยที่ใช้ สนับสนุน
การพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน ของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	การใช้เรื่องเล่า การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นต้น รวมทั้งการให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดตนเองเกี่ยวกับการพูด ภาษาอังกฤษด้วยความมั่นใจและการเห็นคุณค่าของการ พูดภาษาอังกฤษ ขั้นตอนที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Process: P) ผู้สอนให้ผู้เรียนออกแบบสถานการณ์การพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันตามความ สนใจของผู้เรียน จากนั้นใช้กระบวนการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันร่วมกับเพื่อน ผู้สอน สังเกตการพูดของผู้เรียนแล้วจดบันทึกสิ่งที่ผู้เรียนพูดได้ ถูกต้อง น่าสนใจ สร้างสรรค์ สิ่งที่ยังพูดไม่ถูกต้อง		



บทปฏิบัติการนวัตกรรมกลับหัวเพื่อการคิดค้นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้สอนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบท

คำชี้แจง โปรดพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทตามขั้นตอน

สิ่งที่ผู้สอนต้องการ พัฒนาให้เกิดกับผู้เรียน (ระบุให้เฉพาะเจาะจง)	วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสังเคราะห์ มาจากความรู้ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1. หลักการ 2. วัตถุประสงค์ 3. ขั้นตอน และ 4. การประเมินผลการเรียนรู้	ทฤษฎีที่ใช้ สนับสนุน	งานวิจัยที่ใช้ สนับสนุน
การพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน ของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ และเสริมแรงทางบวกให้ กำลังใจผู้เรียนขณะพูด ขั้นตอนที่ 3 ขึ้นชมความก้าวหน้า (Progress: P) ผู้เรียนประเมินการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารในชีวิตประจำวันของตนเองพร้อมทั้งค้นหาคูคิด และจุดที่ควรพัฒนาตนเองต่อไป ผู้สอนให้ข้อมูล ย้อนกลับผู้เรียนรายบุคคล บนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้จาก การสังเกตการพูดของผู้เรียน		



บทปฏิบัติการนวัตกรรมกลับหัวเพื่อการคิดค้นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

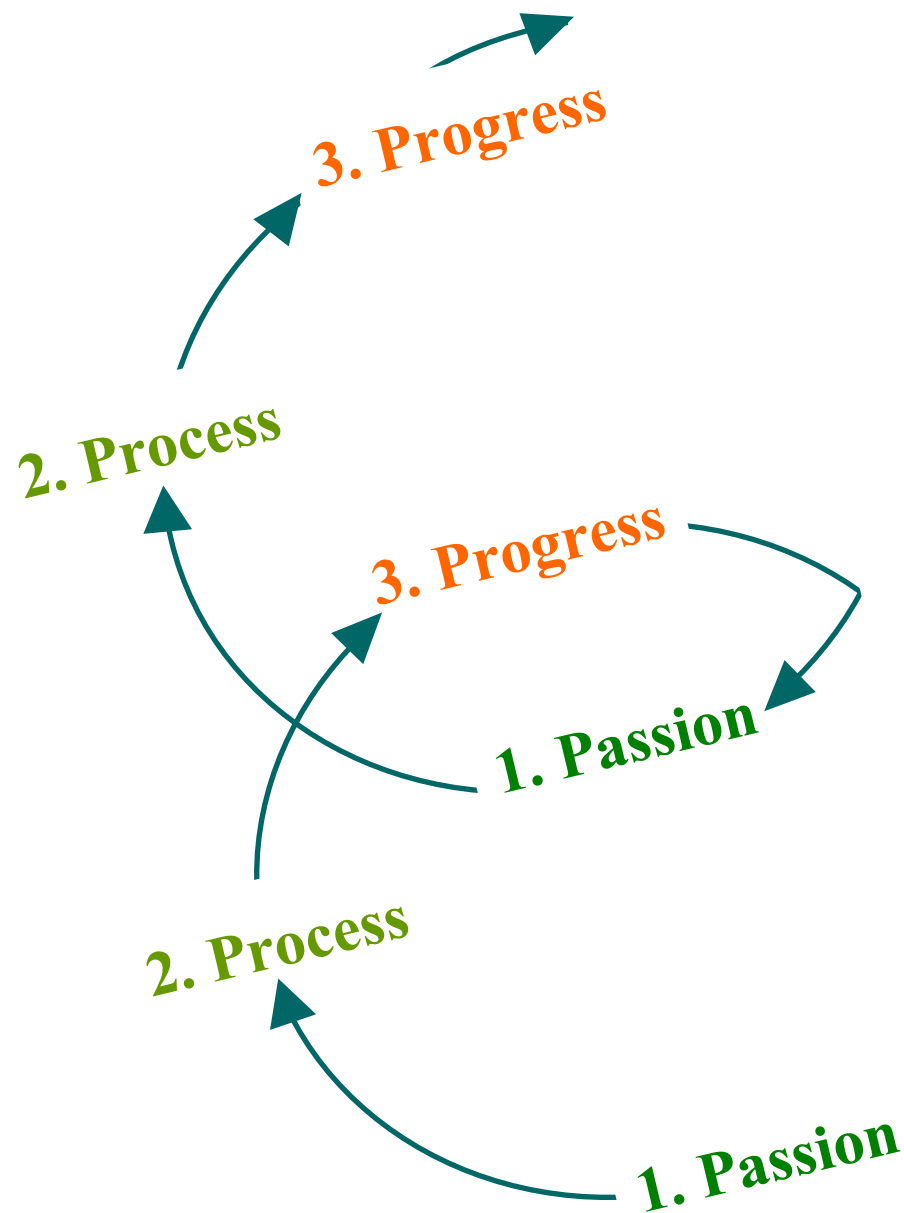
วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้สอนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบท

คำชี้แจง โปรดพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทตามขั้นตอน

สิ่งที่ผู้สอนต้องการพัฒนาให้เกิดกับผู้เรียน (ระบุให้เฉพาะเจาะจง)	วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสังเคราะห์ มาจากความรู้ประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1. หลักการ 2. วัตถุประสงค์ 3. ขั้นตอน และ 4. การประเมินผลการเรียนรู้	ทฤษฎีที่ใช้ สนับสนุน	งานวิจัยที่ใช้ สนับสนุน
การพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน ของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	4. การประเมินผลการเรียนรู้ ผู้สอนประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารของผู้เรียนรายบุคคลด้วยการสังเกตพฤติกรรม ระหว่างการจัดการเรียนรู้แล้วนำผลการประเมินมาพัฒนา ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง		



3P Model



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
หน่วยการเรียนรู้ การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 2 ชั่วโมง

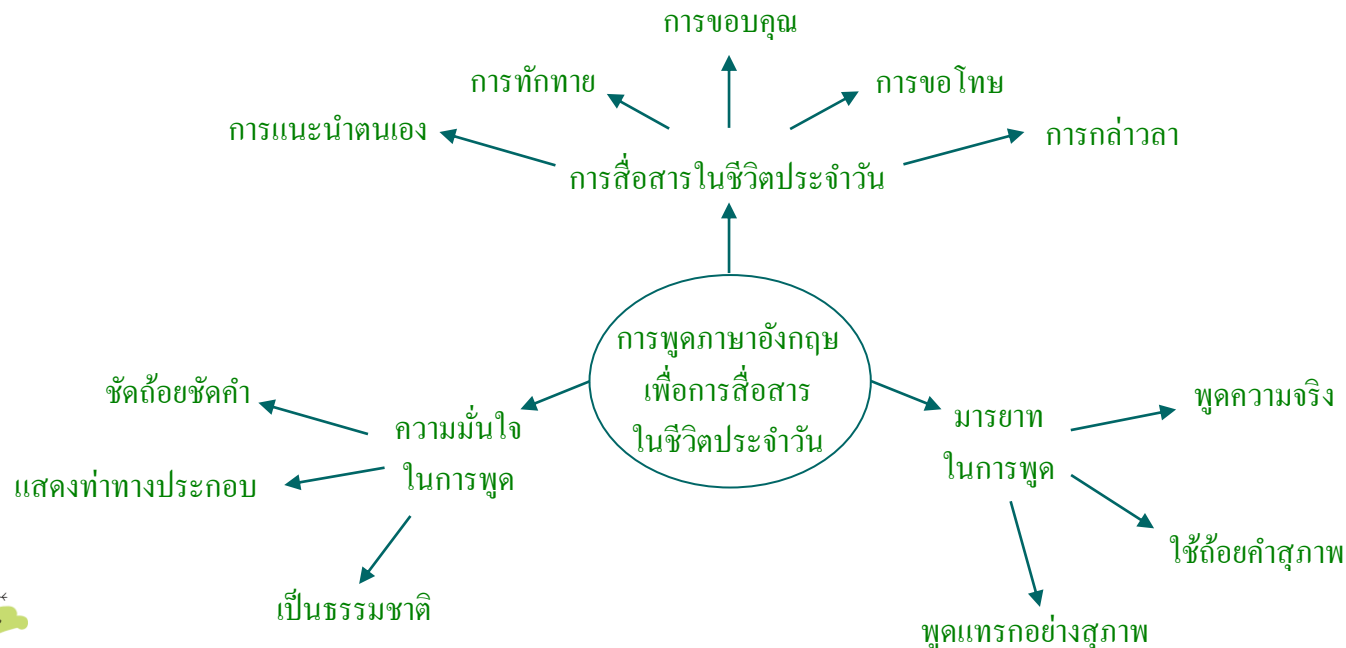
สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
ตัวชี้วัด ป.4 ข้อ 1 พูด/เขียนได้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

1. ผลการเรียนรู้ (เปรียบเทียบตัวแปรตามของการวิจัย ที่ถูกเขียนไว้อย่างเป็นองค์รวม ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ)

ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมีมารยาทและมีความมั่นใจในการพูด

2. ผังความคิดรวบยอดหลัก (เปรียบเทียบขอบเขตเนื้อหาของการวิจัย)



3. ความคิดรวบยอดหลัก (ความคิดรวบยอดหลัก คือ แก่นของความรู้ที่ปรากฏอยู่ในผังความคิดรวบยอดหลัก)

การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การแนะนำตนเอง การทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ และการกล่าวลา โดยในการพูดควรมีมารยาทในการพูด ได้แก่ พูดความจริง ใช้ถ้อยคำสุภาพ หากต้องการพูดแทรกควรพูดแทรกอย่างสุภาพ และควรแสดงออกถึงความมั่นใจในการพูด ได้แก่ พูดชัดถ้อยชัดคำ แสดงท่าทางประกอบอย่างเหมาะสม และพูดอย่างเป็นธรรมชาติ

4. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เปรียบเทียบเหมือนวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้)

1. พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้
2. มีมารยาทในการพูดภาษาอังกฤษ
3. มีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ

5. วิธีจัดการเรียนรู้ (เปรียบเทียบเหมือนตัวแปรต้นของการวิจัย)

การจัดการเรียนรู้แบบ 3P: Passion Process Progress



6. กิจกรรมการเรียนรู้ (ระบุกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครบถ้วนตามแต่ละขั้นตอนของวิธีการจัดการเรียนรู้ในข้อ 5)

6.1 ขั้นนำ

ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

6.2 ขั้นจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นแรงบันดาลใจ (Passion)

- ผู้สอนกระตุ้นแรงบันดาลใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ด้วยการให้ผู้เรียนชมคลิปการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันจากเจ้าของภาษา
- ผู้เรียนร่วมกันแสดงความรู้สึกของตนเองที่มีต่อการชมคลิป
- ผู้สอนพูดกระตุ้นความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Process)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนออกแบบสถานการณ์การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันตามความสนใจ
- ผู้เรียนใช้กระบวนการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันร่วมกับเพื่อน โดยผู้สอนสังเกตการพูดของผู้เรียนแล้วจดบันทึกสิ่งที่ผู้เรียนพูดได้ถูกต้อง น่าสนใจ สร้างสรรค์ สิ่งที่ยังพูดไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ และเสริมแรงทางบวกให้กำลังใจผู้เรียนขณะพูด

ขั้นที่ 3 ชื่นชมความก้าวหน้า (Progress)

- ผู้เรียนประเมินการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของตนเองพร้อมทั้งค้นหาจุดดี และจุดที่ควรพัฒนาตนเองต่อไป
- ผู้สอนให้ข้อมูลย้อนกลับผู้เรียนรายบุคคล บนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการพูดของผู้เรียน

6.3 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปวิธีการพูดแนะนำตนเอง การทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ การกล่าววลา มารยาทในการพูด และการแสดงออกถึงความมั่นใจในการพูด



7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้ (ระบุสื่อและแหล่งการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้)

- คลิปการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยเจ้าของภาษา
- สถานการณ์การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (ใช้สำหรับชี้แนะผู้เรียน)

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด (เปรียบเทียบวิธีการ เก็บรวบรวมข้อมูล)	เครื่องมือวัด (เปรียบเทียบ เครื่องมือที่ใช้ เก็บรวบรวมข้อมูล)	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การผ่าน (เปรียบเทียบ เสมือน สมมติฐาน การวิจัย)
1. พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวันได้	การสังเกต ระหว่างการจัด การเรียนรู้	แบบสังเกต	ผู้เรียน	พูดได้ตั้งแต่ 3 บทสนทนา ขึ้นไป
2. มีมารยาทในการพูดภาษาอังกฤษ	การสังเกต ระหว่างการจัด การเรียนรู้	แบบสังเกต	ผู้เรียน	ได้ 2 คะแนน ขึ้นไปจาก คะแนนเต็ม 3 คะแนน
3. มีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ	การสังเกต ระหว่างการจัด การเรียนรู้	แบบสังเกต	ผู้เรียน	ได้ 2 คะแนน ขึ้นไปจาก คะแนนเต็ม 3 คะแนน



9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ (เปรียบเทียบเหมือนการเขียนรายงานการวิจัย)

9.1 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อ 1

ผลการประเมินหลังเรียน	จำนวนคน (ทั้งหมด 20 คน)	คิดเป็นร้อยละ	แนวทางการพัฒนาผู้เรียน
พูดได้ 1 บทสนทนา	1	5.00	ซ่อมเสริมผู้เรียนที่พูดได้เพียง 1 บทสนทนา แบบตัวต่อตัว ส่วนผู้เรียนที่พูดได้ 3 บทสนทนา ขึ้นไป แนะนำให้หมั่นพูดเป็นประจำทุกวันกับ สมาชิกในครอบครัวและเพื่อน
พูดได้ 2 บทสนทนา	0	0.00	
พูดได้ 3 บทสนทนา	5	25.00	
พูดได้ 4 บทสนทนา	11	55.00	
พูดได้ 5 บทสนทนา	3	15.00	

9.2 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อ 2

ผลการประเมินหลังเรียน	จำนวนคน (ทั้งหมด 20 คน)	คิดเป็นร้อยละ	แนวทางการพัฒนาผู้เรียน
1 คะแนน	0	00.00	แนะนำให้ผู้เรียนที่ได้ระดับ 2 คะแนน ว่าการพูด ที่แสดงออกถึงการมีมารยาทเป็นอย่างไร
2 คะแนน	5	25.00	
3 คะแนน	15	75.00	

9.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อ 3

ผลการประเมินหลังเรียน	จำนวนคน (ทั้งหมด 20 คน)	คิดเป็นร้อยละ	แนวทางการพัฒนาผู้เรียน
1 คะแนน	4	20.00	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่ได้ 1 และ 2 คะแนน พูดบ่อยๆ แล้วให้กำลังใจ
2 คะแนน	5	25.00	
3 คะแนน	11	55.00	

9.4 สิ่งที่คุณได้เรียนรู้ (เปรียบเทียบเหมือนการ Reflect ผลการวิจัย)

จากการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ 3P ทำให้พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 3P สามารถพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ โดยทำให้ผู้เรียนคิดเป็นร้อยละ 95 สามารถพูดบทสนทนาเกี่ยวกับการแนะนำตนเอง การทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ และการกล่าวลาได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด

นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมีมารยาทคิดเป็นร้อยละ 100.00 อีกทั้งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 80 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด



ภาคผนวก
แบบบันทึกผลการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
เรื่อง การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

คำชี้แจง เขียนคะแนนผลการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนด

เลขที่	ชื่อ – สกุล	จุดประสงค์การเรียนรู้		
		ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

เกณฑ์การให้คะแนนการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันแล้วให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ให้ 1 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 1 บทสนทนา
ให้ 2 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 2 บทสนทนา
ให้ 3 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 3 บทสนทนา
ให้ 4 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 4 บทสนทนา
ให้ 5 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 5 บทสนทนา

เกณฑ์การให้คะแนนมารยาทในการพูด

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมมารยาทในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนแล้วให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ให้ 1 คะแนน เมื่อ	พูดความจริง
ให้ 2 คะแนน เมื่อ	พูดความจริง และใช้ถ้อยคำสุภาพ
ให้ 3 คะแนน เมื่อ	พูดความจริง ใช้ถ้อยคำสุภาพ และพูดแทรกอย่างสุภาพ

เกณฑ์การให้คะแนนความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้นักเรียนประเมินพฤติกรรมความมุ่งมั่นพยายามของตนเอง แล้วให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ให้ 1 คะแนน เมื่อ	พูดชัดถ้อยชัดคำ
ให้ 2 คะแนน เมื่อ	พูดชัดถ้อยชัดคำและแสดงท่าทางประกอบอย่างเหมาะสม
ให้ 3 คะแนน เมื่อ	พูดชัดถ้อยชัดคำ แสดงท่าทางประกอบอย่างเหมาะสมและพูดอย่างเป็นธรรมชาติ



ปฏิบัติการออกแบบการโค้ช ใช้บทปฏิบัติการที่ 3.1



เครื่องมือที่ใช้ประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้

คือ เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัยในชั้นเรียน

- แบบสังเกต
- เกณฑ์การให้คะแนน
- แบบทดสอบ
- อื่นๆ



นิยามศัพท์

ความรับผิดชอบ (Keywords Draft 1)

- พันธะหรือภาระผูกพันที่มีต่อหน้าที่
- ความสนใจ
- ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายาม
- ละเอียดรอบคอบ
- ความมุ่งมั่นในเวลาที่กำหนด
- ยอมรับผลการกระทำทั้งดีและเสีย
- รวมทั้งปรับปรุงการปฏิบัติให้ดีขึ้น



นิยามศัพท์

ความรับผิดชอบ (Keywords Draft 2)

ภาระผูกพัน

ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่

เพียรพยายาม

ละเอียดรอบคอบ

ยอมรับผลการกระทำ

ปรับปรุงการปฏิบัติ

สรุป ความรับผิดชอบ หมายถึง ความผูกพันในการตั้งใจปฏิบัติหน้าที่
ด้วยความเพียรพยายามอย่างละเอียดรอบคอบ
ยอมรับผลการกระทำและปรับปรุงการปฏิบัติ



การสร้างเครื่องมือวัดที่ไม่ใช่แบบทดสอบ

โปรดยินยอมเชิงปฏิบัติการคุณลักษณะ / สมรรถนะที่ชัดเจนและระบุพฤติกรรมที่จะประเมินอย่างเป็นรูปธรรม

คุณลักษณะ / สมรรถนะ	นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ (องค์ประกอบนิยามเชิงปฏิบัติการ 1) ความหมายเชิงทฤษฎี 2) องค์ประกอบ)
ความรับผิดชอบ	หมายถึง การยึดมั่นในภาระผูกพันในการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายามอย่างละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำ และปรับปรุงการปฏิบัติ ซึ่งประเมินได้โดยการใช้แบบประเมินความรับผิดชอบ ที่มีเกณฑ์การให้คะแนน 3 ระดับ

แบบประเมินความรับผิดชอบ

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้มีผู้ประเมิน 3 ฝ่าย คือ ตนเอง เพื่อน และครู ข้อมูลการประเมินมาจาก 3 ฝ่าย เพื่อพิจารณาในการตัดสินผลการประเมิน

2. จงเขียนระดับคะแนนลงในช่องผลการประเมิน ดังนี้

3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติด้วยตนเอง และชักชวนเพื่อให้ปฏิบัติ

2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติเมื่อมีตัวแบบจากบุคคลอื่น

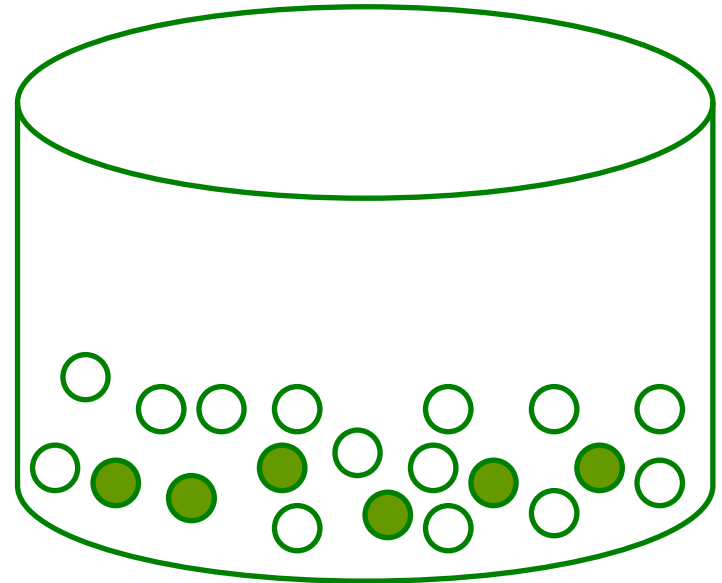
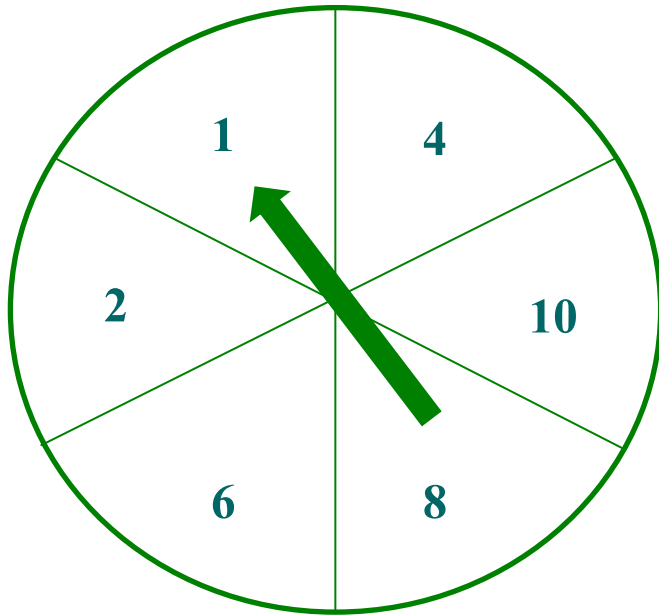
1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติเมื่อได้รับคำสั่งจากครู

ชื่อ - สกุล	ผลการประเมิน					
	ผูกพัน ตั้งใจปฏิบัติ หน้าที่	เพียร พยายาม	ละเอียด รอบคอบ	ยอมรับ ผลการ กระทำ	ปรับปรุง การปฏิบัติ	รวม
						

ลงชื่อผู้ประเมิน (ตนเอง เพื่อน ผู้สอน)

งานวัด

ร้านเล่นเกมแห่งหนึ่งในงานวัด การเล่นเกมนี้เริ่มด้วยหมุนวงล้อ ถ้าวงล้อหยุดที่เลขคู่ ผู้เล่นจะได้หยิบลูกหินในถุง วงล้อและลูกหินในถุง แสดงในรูปข้างล่างนี้



ผู้เล่นจะได้รับรางวัลเมื่อเขาหยิบได้ลูกหินสีดำ สมพรเล่นเกม 1 ครั้ง

ความเป็นไปได้ที่สมพรจะได้รับรางวัลเป็นอย่างไร

1. เป็นไปไม่ได้ที่จะได้รับรางวัล
2. เป็นไปได้เล็กน้อยที่จะได้รับรางวัล
3. จะได้รับรางวัลประมาณ 50%
4. เป็นไปได้มากที่จะได้รับรางวัล
5. ได้รับรางวัลแน่นอน

ชุมชนของหนู ู และต้นข้าว



ภาพข้างบนเป็นภาพที่แสดงชุมชนของหนู ู และต้นข้าว
จะเกิดอะไรขึ้นกับชุมชนนี้ ถ้าหากงูถูกคนฆ่าหมดไป

คำตอบ

คำตอบที่ได้คะแนนเต็มจะต้องกล่าวถึงผลที่เกิดขึ้นกับประชากรหนู และต้นข้าว
อย่างชัดเจน ถ้าพูดถึงอย่างใดอย่างหนึ่งให้คะแนนครึ่งเดียว

คุณภาพของเครื่องมือ

1. ความเที่ยงตรง (validity)
2. อำนาจจำแนก (discrimination)
3. ความยาก (difficulty)
4. ความเชื่อมั่น (reliability)
5. ความเป็นปรนัย (objectivity)

ขั้นที่ 3

นำนวัตกรรมไปใช้

เพื่อตรวจสอบว่าสามารถ

ใช้แก้ปัญหาได้หรือไม่ (Check)

การทดลองใช้นวัตกรรม

คือ การนำนวัตกรรมฉบับร่างที่ผ่านการตรวจสอบ

โดยผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง

เพื่อทดสอบประสิทธิผลของนวัตกรรม



Internal validity

ความถูกต้องของผลการวิจัย
เกิดจากการจัดการเรียนรู้
ให้ตรงตามแผนการสอน

External validity

ความถูกต้องของการสรุปอ้างอิง

(Generalization)

ผลการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างไปยังประชากร

ไม่ใช่จุดเน้นของการวิจัยในชั้นเรียน

ตัวอย่างแบบแผนการทดลองใช้นวัตกรรม

1. กลุ่มเดียวทดสอบหลังเรียน (เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้)

The One Group Posttest Only Design

2. กลุ่มเดียวทดสอบก่อน-หลัง (เปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลัง)

The One Group Pretest – Posttest Design

3. กลุ่มเดียวทดสอบเป็นช่วงเวลา (เปรียบเทียบก่อน – ระหว่าง - หลัง)

The One Group Timeseries Design



สิทธิพื้นฐานของเด็ก

1. สิทธิในการอยู่รอด (Right of Survival)

- มีชีวิตรอด ส่งเสริมชีวิต โภชนาการที่ดี ความรักเอาใจใส่จากครอบครัวและสังคม บริการสุขภาพ ทักษะชีวิต ที่อยู่อาศัยและการเลี้ยงดู

2. สิทธิในการปกป้องคุ้มครอง (Right of Protection)

- การเลือกปฏิบัติ ถูกทอดทิ้ง ล่วงละเมิด ละเลย ลักพาตัว ใช้แรงงาน ความยุติธรรม เอาเปรียบทางเพศ

3. สิทธิในการพัฒนา (Right of Development)

- ได้รับการศึกษา เข้าถึงข่าวสาร เสรีภาพในความคิด มโนธรรม ศาสนา พัฒนาบุคลิกภาพ สุขภาพร่างกาย

4. สิทธิในการมีส่วนร่วม (Right of Participation)

- การแสดงความคิดเห็น การติดต่อสื่อสาร



Internal Coaching

การโค้ชที่มุ่งให้เกิด Passion

เน้นการกระตุ้นความคิด

ความใฝ่เรียนรู้

ความต้องการประสบความสำเร็จ



...การทำงานให้สำเร็จผล

แน่นอนและสมบูรณ์

ตามเป้าหมายนั้น จะต้องใช้

ความรู้ความสามารถ

พร้อมทั้งคุณสมบัติที่สำคัญในตัวบุคคล

หลายประการทั้งความตั้งใจที่มั่นคง

ความคิดสร้างสรรค์

ความอุตสาหพยายาม

ความรับผิดชอบ ตลอดจนความสุจริต

เป็นธรรม นำมาปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ

พระบรมราโชวาทพิธีพระราชทานปริญญาบัตร

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

19 กรกฎาคม 2528

หลักคิดในการโค้ช

เป้าหมาย

Goal

ความรู้ความสามารถ

Competence

ความคิดสร้างสรรค์

Creativity

ความอุตสาหพยายาม

Persevere

ความรับผิดชอบ

Responsibility

ความสุจริต

Integrity



EDUCÁRE

EDUCATION



SAGE ON THE STAGE

GUIDE ON THE SIDE



ตุมเหหิ กิจจํ กาทพพ์
ผู้ทำ คือพวกเธอทั้งหลาย

อกขาตาโร ตถาคตา
ตถาคต เป็นเพียงผู้ชักบอกเท่านั้น



Internal Coach ตระหนักถึง 3I

Impress

Imprint

Impact



Impress

ภาพแรกที่คุณเห็น

ใช้เวลาตัดสินใจเพียง 7 วินาที

เป็นการตัดสินใจที่ไม่ค่อยมีเหตุผล



Imprint

การฝังใจ การตัดสินใจแว็บแรก

แบบ Impress สมองจะ Imprint

อย่างถาวร



Impact

มีผลโดยตรงต่อชีวิตของคุณ
วิธีแก้ปัญหาใหม่ที่จะไปเปลี่ยน

Impress ให้เร็วที่สุด
ที่ทำอะไรพลาดไป

หากไม่รีบแก้ไข คิดว่าเวลาผ่านไป
เขาอาจจะลืม หากไม่มีข้อมูลใหม่มา
สมองจะใช้ข้อมูลเดิมในการบันทึก



บทบาท Internal Coaching

1. ชี้ให้เห็นคุณค่าแท้ของการเรียนรู้
2. เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ
3. เสริมแรงและให้กำลังใจ
4. สะท้อนคิดและถอดบทเรียน
5. ให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์



Empowering



David Lychenheim

<https://www.pinterest.com/pin/271271577530459453/>

Coaching



<https://mikeshawphoto.com/images/bald-eagles/>

Instruction



<https://animals.mom.me/how-do-eagles-learn-to-fly-3179849.html>

Teaching



<https://www.freedomok.net/2016/12/kill-bald-eagle/bald-eagles-with-baby/>





Feed - up

เรามุ่งมั่น

ที่จะประสบความสำเร็จ



ผู้ชนะ

เปรียบเหมือนงูชชา

เราจะเห็นความแข็งแกร่งอย่างแท้จริง

ของถุงชาที่จมอยู่ในน้ำร้อน

พลังคำถาม (Power Questions)

คำถามที่กระตุ้นการคิดขั้นสูงของผู้เรียน

สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง



พลังคำถาม (Power questions)

เป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุด

ของการโค้ชเพื่อการรู้คิด



Power questions

ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความพยายามให้มากขึ้น

- ยังมีวิธีการพัฒนางานให้ดีกว่านี้อีกไหม
- ส่วนไหนที่เรียกว่าดีที่สุด
- ถ้าให้ฟังมากกว่านี้ได้ไหม

Power questions

ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้

- คุณทำดีที่สุดแล้วใช่ไหม
- ทำสุดฝีมือแล้วหรือยัง

การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้

Learning Culture

เป็นกระบวนการสำคัญยิ่งกว่าความรู้



การจัดการชั้นเรียน (Classroom management)

การดูแลและปกครองผู้เรียน

การจัดสภาพและบรรยากาศ

การอำนวยความสะดวก

การกำกับดูแลให้มีระเบียบวินัย

วินัย 2 ด้าน

วินัยเชิงบวก



วินัยเชิงลบ



บรรยากาศในชั้นเรียน

มีส่วนร่วม

ตื่นเต้นและท้าทาย

มั่นคงปลอดภัย

ทักษะชื่นชมเห็นคุณค่า (Appreciation Talk)

ประทับใจผลงาน

ชื่นชอบพฤติกรรม

ชื่นชมคุณลักษณะ

วาจาที่ชื่นชื่น...เพิ่มพลังการจัดการเรียนรู้

ความยุติธรรม
เป็นพื้นฐานของ
การจัดการชั้นเรียน

ปฏิบัติการออกแบบการโค้ช ใช้บทปฏิบัติการที่ 3.2



การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น

- ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- แผนภูมิแท่ง กราฟเส้น

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น

- ผลการสังเกตพฤติกรรม
- ผลการสัมภาษณ์ผู้เรียน



1. สถิติบรรยาย (Descriptive statistics)

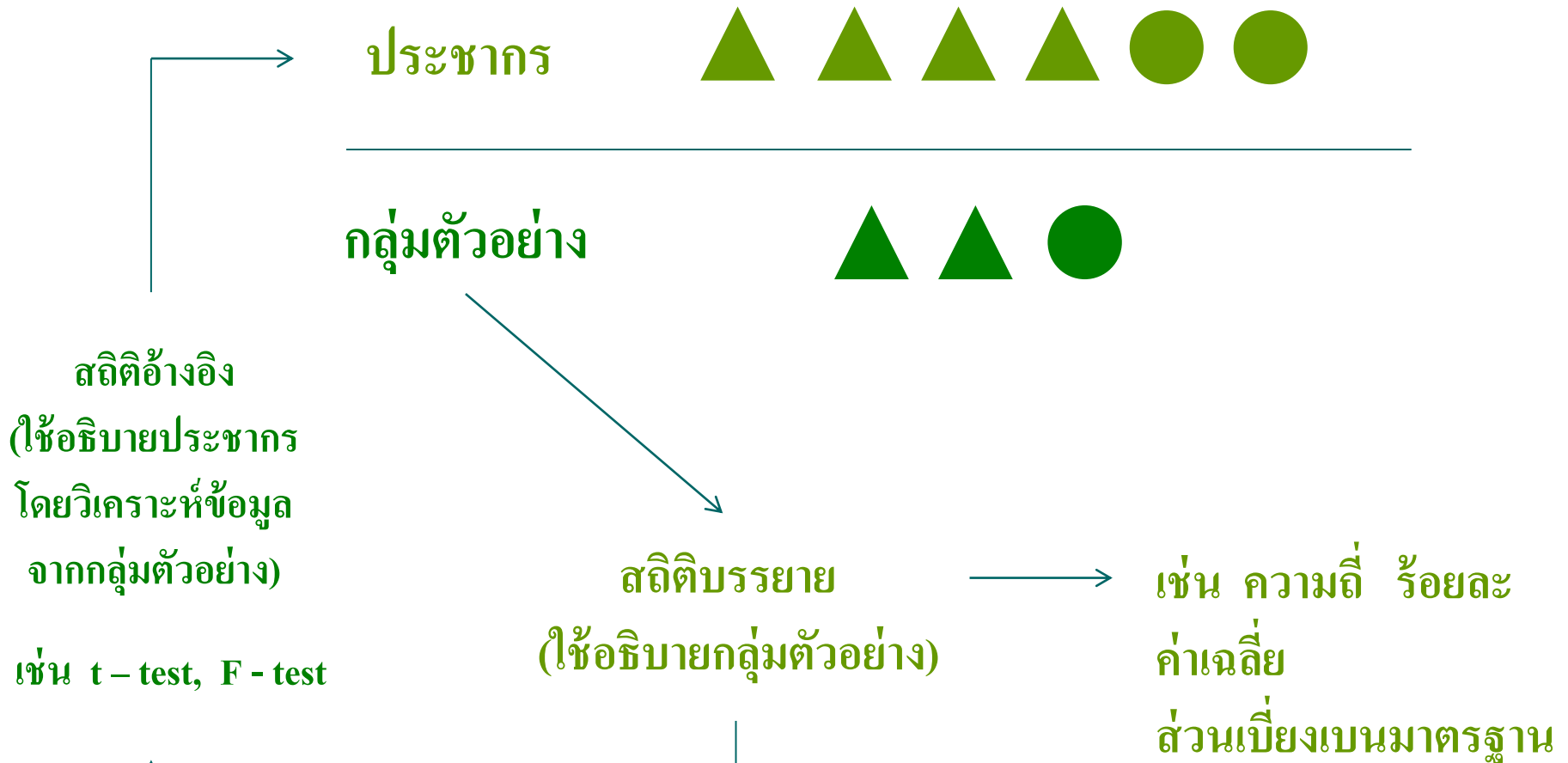
สถิติที่ใช้สำหรับบรรยายหรืออธิบายคุณลักษณะ
ของสิ่งที่ต้องการศึกษา โดยไม่สามารถอ้างอิงข้อสรุป
ไปสู่กลุ่มเป้าหมายอื่นได้ สถิติบรรยายมุ่งให้สารสนเทศ
ที่เป็นข้อสรุปทั่วไป

2. สถิติอ้างอิง (Inferential statistics)

สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัยข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง (Samples)
แล้วสรุปผลการศึกษาอ้างอิง (Infer) ไปสู่ประชากร (Population)



วงจรการใช้สถิติบรรยายและสถิติอ้างอิงในการวิจัย



ข้อเสนอแนะในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1. วางแผนการวิเคราะห์ข้อมูลล่วงหน้า
2. ใช้สถิติให้ถูกต้อง
3. ไม่ฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้นของสถิติ
4. แปลความหมายด้วยความระมัดระวัง

การประเมินผลการใช้นวัตกรรม

หมายถึง การตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

บรรลุจุดประสงค์ของนวัตกรรมหรือไม่อย่างไร

โดยมีเกณฑ์การประเมินอย่างชัดเจน



แนวทางการประเมินผลการใช้นวัตกรรม

- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหรือไม่
- ผู้เรียนมีทักษะสูงขึ้นหรือไม่
- ผู้เรียนมีคุณลักษณะสูงขึ้นหรือไม่

การสรุปผลการใช้นวัตกรรม

ถ้าหากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

หรือมีทักษะ คุณลักษณะสูงขึ้น

แสดงว่านวัตกรรมที่สร้างมีประสิทธิผล

การสรุปผลการวิจัย

1. สรุปให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. สรุปให้อยู่ในขอบเขตของผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. การสรุปผลต้องอยู่บนหลักฐานต่างๆ
4. ไม่สรุปเกินความเป็นจริง

ปฏิบัติการออกแบบการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูล ใช้บทปฏิบัติการที่ 4



ขั้นที่ 4

รายงานและสะท้อนผล (Reflect)



การเขียนรายงานการวิจัยเป็นการถ่ายทอด

องค์ความรู้จากการทำวิจัย

เพื่อให้บุคคลอื่นสามารถนำผลการวิจัย

ไปใช้ประโยชน์ได้



จุดมุ่งหมายของการเขียนรายงานการวิจัย

- เผยแพร่ผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์
- เผยแพร่ในลักษณะบทความวิจัย
- นำเสนอที่สัมมนาวิชาการ
- นำเสนอช่องทางอื่นๆ

ลักษณะการเขียนรายงานการวิจัย

1. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์
มีลักษณะการเขียนโดยแบ่งเป็นบทๆ
ส่วนมากจะประกอบด้วย 5 บท
แต่ไม่จำเป็นต้องเรียงไปขึ้นอยู่กับ
ประเด็นสาระหลักของการวิจัย

2. บทความวิจัย

นำเสนอสาระสำคัญของงานวิจัย

ไม่ขยายรายละเอียด

เพื่อใช้ในการตีพิมพ์ในวารสาร

รายงานการวิจัยที่มีคุณภาพ

1. มีความสอดคล้องกันระหว่างวัตถุประสงค์
วิธีดำเนินการวิจัย และผลการวิจัย
2. ความชัดเจนของวิธีดำเนินการวิจัย
วัน เวลา สถานที่ บุคคล ชัดเจนตรวจสอบได้
3. การอภิปรายผลที่มีความสมเหตุสมผล
4. การอ้างอิงและบรรณานุกรมมีความถูกต้อง

การถอดบทเรียน

(Lesson - Learned)

(After Action Review)



การถอดบทเรียน (Lesson Learned)

การถอดบทเรียนคืออะไร

- หมายถึง กระบวนการวิเคราะห์หลังการปฏิบัติ หรือการทำกิจกรรมเพื่อการจัดการความรู้
- เป็นการให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างเป็นระบบต่อคณะทำงาน เกี่ยวกับผลการปฏิบัติกิจกรรมที่ดำเนินการแล้ว กระตุ้นให้คณะทำงานเกิดความตื่นตัวและมีความรู้ลึกซึ้ง
- ผูกพัน (involve) อยู่กับงาน



การทบทวนหลังการปฏิบัติ

มุ่งเน้นตอบคำถาม...

- สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการเป็นอย่างไร
- ทำไมจึงเกิดขึ้น
- ได้เรียนรู้อะไร



สุนทรียสนทนา (Dialogue)

การสร้างพื้นที่ทางสังคมใหม่

ที่เอื้อต่อการคิดร่วมกันอย่างเสมอภาค

การสนทนาที่นำไปสู่การคิดร่วมกัน

ฟังซึ่งกันและกันโดยไม่มีการตัดสินข้อสรุปใดๆ

วิธีการถอดบทเรียน

1. ต้องตอบโจทย์ การถอดบทเรียนอะไร เพื่ออะไร
2. ใคร คือบุคคลที่จะถอดบทเรียน การถอดบทเรียนของคนอื่น หรือการถอดบทเรียนตัวเอง
3. วิธีการถอดบทเรียนควรเลือกวิธีการให้เหมาะสมกับผู้ถอดบทเรียน
4. บทเรียนที่ดีอาจจะมีประเด็นที่คล้ายกันแต่แตกต่างบริบท การหาบทเรียนที่ดีถือว่าได้ความรู้ที่มีคุณค่า มีพลัง

5. สุนทรีสนทนา (Dialogue) จะเป็นกลไกสำคัญ
ในการถอดบทเรียนที่มากกว่าการตั้งคำถาม

6. บทเรียนมิใช่ความแตกต่างที่เกิดขึ้น
จากสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง
ตามนัยของการตั้งสมมติฐานการวิจัย
อะไรที่ทำให้เกิดความแตกต่างนั้น
เป็นปัจจัยก่อให้เกิดพฤติกรรมอย่างไร

สิ่งนี้คือบทเรียน

ตะกร้า 3 ใบ

Three woven baskets are arranged in a row on a green surface. Each basket has a white label attached to its front. The baskets are made of light-colored woven material and have a dark rim. The background is a blue wall with a wooden baseboard.

ใบที่ 1
รู้สึกอย่างไร

ใบที่ 2
เรียนรู้อะไร

ใบที่ 3
จะนำไป
ปฏิบัติอย่างไร

ปฏิบัติการเขียนรายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ใช้บทปฏิบัติการที่ 5





Thank You
Keep Going
Everything you need
will come to you at the perfect.

<http://www.curriculumandlearning.com>