

นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ผู้จัดทำ นายถนอม แก้วแดง

โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม

ปี พ.ศ. 2564

ประเภทนวัตกรรม

- ด้านบริหารจัดการ ด้านหลักสูตร
 ด้านจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อและเทคโนโลยี
 ด้านวัดและประเมินผล

1. หลักการ

การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ ในการวางแผน เพื่อแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและท้องถิ่นร่วมกันระหว่างครูและผู้เรียนอย่างเป็นระบบโดยมีหลักการพื้นฐาน ดังนี้

1.1 การเรียนรู้เกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกสถานที่ทุกเวลา

1.2 แหล่งเรียนรู้ของท้องถิ่นมีอยู่มากมายทั้งที่เป็นองค์กรจัดตั้งสถาบัน ชุมชน วิถีชีวิต การทำมาหากิน ประเพณี พิธีกรรม และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

1.3 การเรียนรู้ที่ดีเกิดขึ้นจากการที่ทุกฝ่ายสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงประสบการณ์ให้เกิดสังคมการเรียนรู้และสังคมคุณธรรม

1.4 การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นและธรรมชาติเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุขสร้างสรรค์ความคิด และประสบการณ์ชีวิตที่มีคุณค่า

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน

2.2 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นและธรรมชาติทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจ เจตคติที่ดีต่อแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

2.3 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้กับวิถีชีวิตจริง

2.4 เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดระหว่างโรงเรียนกับท้องถิ่น

2.5 เพื่อปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักและรักท้องถิ่น มองเห็นคุณค่าและปัญหาของท้องถิ่นของตนเองและพร้อมที่จะเป็นสมาชิกที่ดีของท้องถิ่น ตลอดจนมองเห็นคุณค่าและอนุรักษ์ธรรมชาติ

2.6 เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น

3. วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มีขั้นตอนสำคัญดังนี้

3.1 ขั้นวางแผน

3.1.1 ครูและผู้เรียนร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์ หัวข้อเรื่อง หรือประเด็นที่จะศึกษาเรียนรู้

3.1.2 สํารวจแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ซึ่งอาจเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

แบบสอบถาม แบบสำรวจ เป็นต้น

3.1.3 นำข้อมูลที่ได้มาจัดทำทะเบียนหมวดหมู่ รายชื่อ และรายละเอียดแหล่งเรียนรู้

3.1.4 ครูและผู้เรียนเลือกแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง และวัตถุประสงค์

ที่ต้องการเรียน

3.1.5 ประสานขอความร่วมมือในการใช้แหล่งเรียนรู้

3.1.6 ครูและผู้เรียนร่วมกันกำหนดกรอบเนื้อหา ประเด็นศึกษา กิจกรรมหรือวิธีการศึกษา เช่น จะใช้วิธีการสังเกต การจดบันทึก อัดเทป ถ่ายภาพ ถ่ายวีดิทัศน์ สัมภาษณ์ ลงมือปฏิบัติหรือทดลอง เป็นต้น ซึ่งวิธีการใดจำเป็นจะต้องใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ก็จะต้องมีการจัดเตรียมให้เรียบร้อย

3.1.7 กำหนดและมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบให้ผู้เรียนทุกคนอย่างชัดเจน อาจจะจัดทำเป็นเอกสารแจกให้สมาชิกทุกคนรับรู้ตรงกัน หรือกรณีที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม อาจจะให้ออกาสสมาชิกเตรียมการร่วมกัน

3.1.8 กำหนดวัน เวลา วิธีการเดินทาง ค่าใช้จ่าย(ถ้ามี)

3.2. ชั้นเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 ครูนำผู้เรียนไปเรียนที่แหล่งเรียนรู้ ซึ่งครูควรจะต้องดูแลเอาใจใส่ในเรื่องความปลอดภัยสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน และให้คำปรึกษาแนะนำตามความเหมาะสม

3.2.2 ผู้เรียนจะได้นำทักษะกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น สังเกตการใช้ภาษาในการสัมภาษณ์ การจดบันทึกข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ เป็นต้น โดยครูคอยดูแลช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีการศึกษาเรียนรู้ คอยได้ถามถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่เตรียมไว้เพื่อให้ได้ข้อมูลมากที่สุด

3.3 ชั้นสรุปผลการเรียนรู้

3.3.1 สรุปการเรียนรู้ทันทีในกรณีที่สามารถจัดสรรได้และไม่รีบเดินทางกลับ ควรให้ออกาสสรุปผลการเรียนรู้ทันที ณ สถานที่ศึกษาดูงาน จะทำให้ได้ผลดีมาก เพราะยังจำความคิด ประสบการณ์ ข้อมูล และความรู้สึกต่าง ๆ ได้ดี

3.3.2 สรุปการเรียนรู้หลังจากกลับถึงสถานศึกษา ซึ่งโดยทั่วไปหลังจากศึกษาเรียนรู้แล้ว ครูและผู้เรียนมักจะไม่มีเวลาสรุปทันที ดังนั้น เมื่อเดินทางกลับสถานศึกษาแล้วควรรับหาโอกาสให้ผู้เรียนสรุปผลการเรียนรู้โดยเร็ว

3.3.3 การสรุปผลการเรียนรู้ทำได้หลายวิธี เช่น ให้ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอประสบการณ์ และข้อมูลที่ตนได้รับจากการศึกษา

3.3.4 จัดให้มีการอภิปรายร่วมกันในประเด็นหรือหัวข้อที่สำคัญ การเขียนรายงาน การจัดนิทรรศการ เป็นต้น และในการสรุปผลการเรียนรู้นั้นครูควรดูแลให้มีการสรุปให้ครอบคลุมประเด็นการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ที่ได้รับ ด้านเจตคติ และด้านทักษะกระบวนการที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ เช่น กระบวนการคิด กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นต้น

4. ชั้นประเมินผล

เป็นชั้นที่ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลเพื่อให้ทราบว่า การไปแหล่งเรียนรู้ครั้งนี้มีผลเป็นอย่างไร เช่น บรรลุผลตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ปัญหาและอุปสรรคมีอะไรบ้าง ตลอดจนข้อเสนอแนะอื่น ๆ ซึ่งอาจประเมินได้จากการสอบถาม การสังเกต หรือข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นต้น

บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1. เป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง ติดตามข่าวสารทันเหตุการณ์ เป็นผู้ที่รักในการเรียนรู้หรือบุคคลแห่งการเรียนรู้ ในทุกกิจกรรมของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ จนเกิดเป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับครู

2, สนับสนุนให้ผู้เรียนได้สืบค้น ค้นคว้า เก็บข้อมูลและอภิปรายกลุ่มเพื่อให้ได้ข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์ และสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตัวผู้เรียนเอง

3. สร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติการ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจนเกิดความเชื่อมั่นก่อน จึงจะได้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเองหรือผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพ
4. ศึกษาทำความเข้าใจกับสภาพพื้นที่ เจตคติ ความเชื่อ ความหลากหลายของวัฒนธรรม ศาสนา วิถีชีวิตความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพของชุมชน เพื่อเชื่อมโยงแหล่งประสบการณ์กับการจัดการเรียนรู้
5. เป็นกัลยาณมิตร สร้างความสัมพันธ์อันดีกับบุคลากรต่าง ๆ

บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1. ผู้เรียนสามารถขอคำปรึกษาได้ตลอดเวลา โดยวันจันทร์ถึงวันศุกร์จะประจำอยู่ที่ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์พื้นฐาน (214) ในกรณีที่ต้องศึกษาวันเสาร์และวันอาทิตย์ให้ผู้เรียนนัดหมายล่วงหน้าประมาณ 2 วัน ทั้งในห้องปฏิบัติการและแหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกโรงเรียน
2. ผู้เรียนสามารถกำหนดขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมตามความถนัดและความต้องการ การเรียนรู้ย่อมมีเหตุผลและมีประสิทธิภาพ เช่นบางกลุ่มต้องการไปสำรวจดูพื้นที่ก่อนแล้วจึงนำข้อมูลเบื้องต้นมาวางแผนดำเนินกิจกรรม หรือบางกลุ่มอาจจะสืบค้นข้อมูลด้านวิชาการก่อนแล้ววางแผนดำเนินกิจกรรม โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวก
3. ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมโดยครูติดตามการดำเนินกิจกรรมร่วมผู้เรียนอย่างใกล้ชิด
4. การสืบค้นข้อมูลผู้เรียนสามารถสืบค้นได้ตลอดทุกขั้นตอน ไม่ต้องรอให้ถึงกิจกรรมสืบค้นข้อมูลได้

4. สรุปผล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 2/4 และ 2/6 โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 28 ที่ใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นในระดับที่น่าพอใจ นักเรียนสามารถสังเคราะห์องค์ความรู้โดยการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และจัดทำผลงานในรูปแบบโครงการหรือกิจกรรม โครงการวิทยาศาสตร์ เผยแพร่ความรู้ตามสื่อต่างๆ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการสืบค้นข้อมูล การแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆ กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล การนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
2. ครูมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้นวัตกรรมทางการศึกษาเป็นต้นแบบเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา

6. บรรณานุกรม

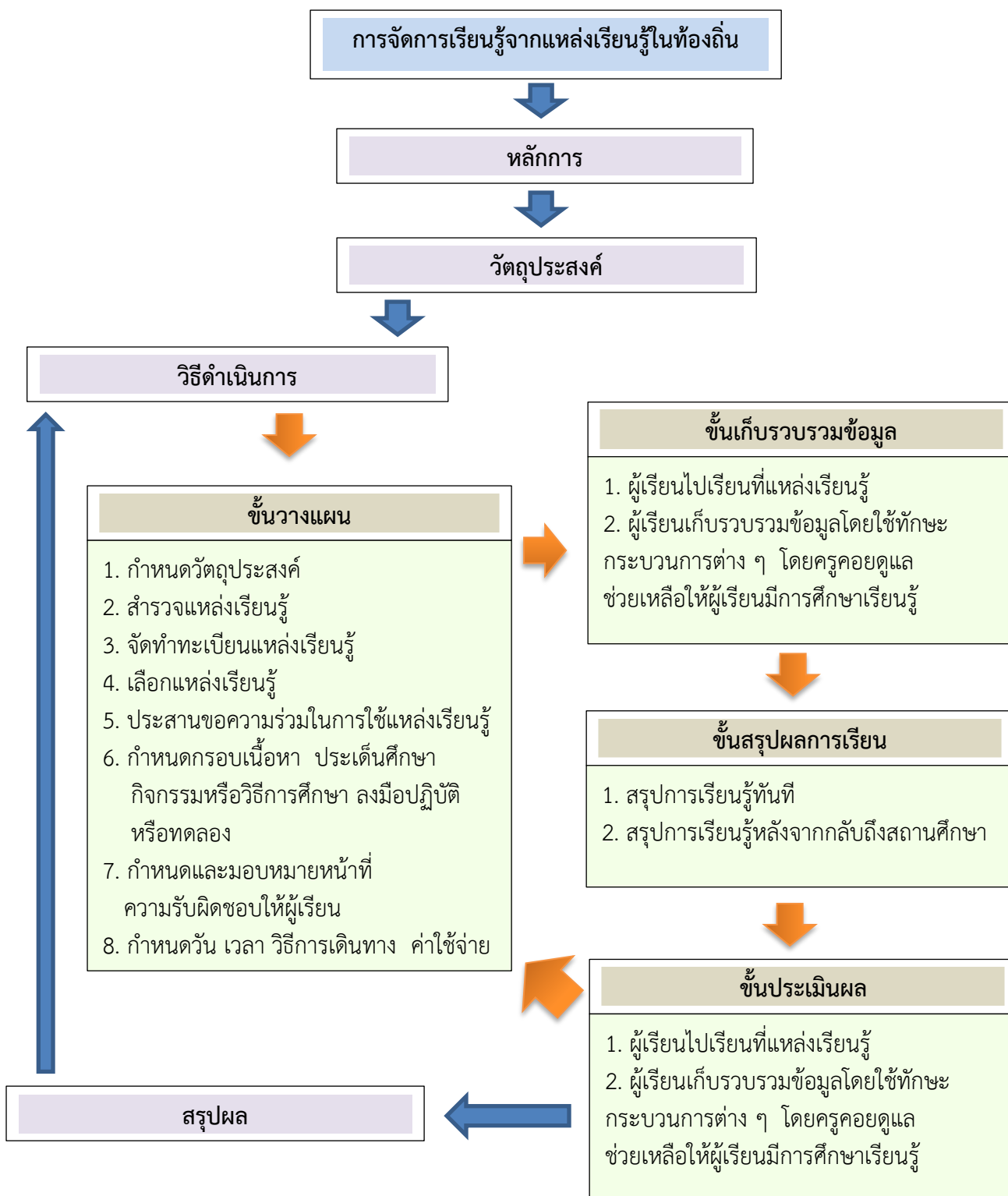
กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ:
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์ และทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2558). **นวัตกรรมและสื่อการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์** ในประมวลสาระชุดวิชาสัมมนาหลักสูตรและการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์.
(หน่วยที่ 9). นนทบุรี. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

7. ภาคผนวก

Flowchart/Model-

ชื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
ประเภทนวัตกรรม ด้านจัดการเรียนรู้
ผู้จัดทำ นายถนอม แก้วแดง
โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 28





แบบประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อวัตกรรม

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อวัตกรรม.....

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ชาย หญิง
2. ประเภทผู้ใช้บริการ นักเรียน ครู อื่น.....

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อการให้บริการ โดยมีเกณฑ์วัดระดับดังนี้

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่พึงพอใจ

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านข้อมูล/เนื้อหา					
1.1 มีเนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้					
1.2 มีความสอดคล้องกับกิจกรรม การจัดการเรียนการสอน					
1.3 มีความครบถ้วนของเนื้อหา					
1.4 เนื้อหามีความชัดเจนและครอบคลุม เข้าใจง่าย					
2. ด้านออกแบบหรือกระบวนการเรียนรู้					
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ส่งเสริมเข้าใจเนื้อหาและวัตถุประสงค์					
2.2 มีความน่าสนใจ เหมาะสม กลมกลืน ดึงดูดใจ					
2.3 การออกแบบสื่อมีรูปแบบเหมาะสมและมีความสวยงาม					
2.4 รูปภาพที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ได้ดี					
3. ด้านการใช้งาน					
3.1 การใช้งานง่ายและสะดวกในการค้นหาข้อมูล					
3.2 ความคงทน แข็งแรง สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก					
4. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์					
4.1 เนื้อหาและข้อมูลสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้					
4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน					
4.3 ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตัวเอง					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....