

ชื่อนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) : กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

๑. ความสำคัญและความเป็นมาของนวัตกรรม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้อย่างมีความสุขและต้องการให้นักเรียน เรียนรู้อย่างมีความสุข กิตติยวดี บุญเชื้อได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยสรุปสาระสำคัญไว้ว่า “การเรียนรู้อย่างมีความสุขจะต้องมีแนวคิดพื้นฐานเกิดจากการสร้างความรักและความศรัทธาให้กับนักเรียนเพราะศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่ดีที่สุด การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการได้สัมผัส และสัมพันธ์กับของจริงและธรรมชาติ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือทำด้วยตนเอง และบุคคลรอบข้างช่วยให้นักเรียนปรับตัวได้อย่างเหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การประยุกต์กระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษาในการจัดการเรียนการสอน”การพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียนการสอน บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม โดยให้เด็กได้สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ และเสริมสร้างประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ให้ผู้เรียนมีความสุขตามสภาพจริง และกระบวนการประเมินตามสภาพจริง ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ควรจะมีการส่งเสริมหรือพัฒนาเด็ก การเรียนรู้อย่างมีความสุขเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้เด็กคิดเป็น เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) เพื่อมาแก้ไขปัญหและพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพของครูผู้สอน โดยผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายในห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรักการมาเรียน โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน ในบรรยากาศที่เหมาะสมที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนท่ามกลางบรรยากาศที่มีความสุข ผ่อนคลาย ไม่กดดัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มีการวัดผลและประเมินผลตามสภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้เด็กมีความสุขในการเรียนรู้

๒. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL

๓. กระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงาน

กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข)



C = Challenge	หมายถึง บรรยากาศแห่งการทำทาย
A = Active learning	หมายถึง บรรยากาศแห่งการกระตือรือร้น
K = Knowledge	หมายถึง บรรยากาศแห่งการเรียนรู้
E = Enjoy	หมายถึง บรรยากาศแห่งความสุข

C = Challenge หมายถึง บรรยากาศแห่งการทำทาย

แนวทางปฏิบัติ

ผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรัก การมาเรียน

การนำไปใช้

ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน โดยใช้ สื่อ เพลง เกม คำถามประเด็นท้าทาย เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ เดิมของนักเรียน

A = Active learning หมายถึง บรรยากาศแห่งการกระตุ้น

แนวทางปฏิบัติ

กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน

การนำไปใช้

ผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL ๓ ขั้นตอน ประกอบด้วย

๑. **ขั้นนำ/ทบทวนความรู้เดิม (C = Challenge)** เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนสร้างบรรยากาศหรือข้อคำถามที่ท้าทาย การใช้เพลง เกม การทำแบบทดสอบก่อนเรียน
๒. **ขั้นสอน (A = Active learning , K = Knowledge)** ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมแบบ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน
๓. **ขั้นสรุป (E = Enjoy)** มีการวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง จากการทำกิจกรรม

K = Knowledge หมายถึง บรรยากาศแห่งการเรียนรู้

แนวทางการปฏิบัติ

ผู้สอนจัดบรรยากาศที่เหมาะสมจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก บรรยากาศที่มีความสุข ผ่อนคลาย ไม่กดดัน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสุขผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง มีความกล้าแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น นำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง และเรียนรู้ด้วยความสุข

การนำไปใช้

ผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งกลุ่มและเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นและเรียนรู้ด้วยความสุข

E = Enjoy หมายถึง บรรยากาศแห่งความสนุก

แนวทางการปฏิบัติ

ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มีการวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

การนำไปใช้

ผู้สอนประเมินจากผลงาน และการทำกิจกรรมของผู้เรียน โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริงด้วย
เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อนำผลมาพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพการสอนของครู

๕. การวัดและประเมินผล

๑. คุณภาพนักเรียน ๓ ด้านคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์