แบบรายงานวิธีการปฏิบัติที่ดี (BEST PRACTICE)

ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน)

นางสาวอำภาพร ใจมั่น

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนอนุบาลหัวฝาย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

รายงานนวัตกรรมและรูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับครูผู้สอน เรื่อง “สตรอว์เบอร์รีผลน้อยกับการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่ : การจัดการเรียนรู้แบบ Project Approach โดยใช้รูปแบบ WINAI MODEL” จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและยกระดับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) อันเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ดังกล่าวประยุกต์ใช้ แนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Approach) บูรณาการร่วมกับ รูปแบบ WINAI MODEL ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด การสืบค้น การสำรวจ และการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่การตั้งคำถาม การวางแผนการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และทักษะการสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานนวัตกรรม “สตรอว์เบอร์รี่ผลน้อยกับการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่ : การจัดการเรียนรู้แบบ Project Approach โดยใช้รูปแบบ WINAI MODEL” ฉบับนี้ จะเป็นต้นแบบของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตร มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ และนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

นางสาวอำภาพร ใจมัน
ครูโรงเรียนอนุบาลหัวฝาย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อผลงาน	๑
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	๑
ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับ	๖
ปัจจัยความสำเร็จ	๗
บทเรียนที่ได้รับ	๘
การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)	๘
กานขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ	๙
ภาคผนวก	๑๐

แบบนำเสนอนวัตกรรมและรูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ด้านการจัดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน)

๑. ชื่อผลงาน : สตรอว์เบอร์รี่ผลน้อยกับการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่ : การจัดการเรียนรู้แบบ Project Approach โดยใช้รูปแบบ WINAI MODEL

๒. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวอำภาพร ใจมัน **ตำแหน่ง** ครู
โรงเรียน อนุบาลหัวฝาย **สังกัด** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑
ตำบล รองเวียง **อำเภอ** เมือง **จังหวัด** เชียงราย **รหัสไปรษณีย์** ๕๗๐๐๐ **โทรศัพท์มือถือ** ๐๘๘-๑๔๓๒๔๕๓
E-mail : Ampaporn๑๔๘@gmail.com ID LINE p๑๔๓๒๔๕๓ เว็บไซต์โรงเรียน www.hfs.ac.th

๓. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่นำเสนอ

จากการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยของโรงเรียนอนุบาลหัวฝาย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีบริบททางครอบครัวอยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างจำกัด ผู้ปกครองจำนวนมากประกอบอาชีพรับจ้างหรือทำงานนอกบ้าน ส่งผลให้มีเวลาในการดูแล ส่งเสริม และพัฒนาศักยภาพของบุตรหลานค่อนข้างจำกัด นอกจากนี้ ยังพบว่าเด็กบางส่วนอาศัยอยู่ในครอบครัวลักษณะพ่อหรือแม่เลี้ยงเดี่ยว หรืออยู่ในความดูแลของปู่ย่า ตายาย เนื่องจากผู้ปกครองต้องไปประกอบอาชีพต่างถิ่น ซึ่งบริบทดังกล่าวส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในหลายด้าน

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก พบว่าเด็กบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการแสดงออก ขาดทักษะในการสื่อสารและการเข้าสังคมกับเพื่อน มีสมาธิในการเรียนรู้ค่อนข้างสั้น และไม่กล้าแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ทักษะพื้นฐานที่สำคัญของเด็กปฐมวัย เช่น ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ

ทั้งนี้ การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยตาม **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐** มุ่งเน้นการพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์–จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยให้ความสำคัญกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติจริง และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการอย่างเหมาะสมตามวัย พร้อมทั้งส่งเสริมทักษะสำคัญในการดำรงชีวิตในอนาคต

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ **Jean Piaget** ที่อธิบายว่าเด็กปฐมวัยเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการลงมือกระทำด้วยตนเอง ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง และพัฒนากระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ขณะเดียวกัน แนวคิดของ **Lev Vygotsky** ยังชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ของเด็กเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลรอบข้าง เช่น ครู เพื่อน หรือผู้ใหญ่ โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านการสนทนา การทำกิจกรรมร่วมกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและสังคมของเด็ก

นอกจากนี้ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในปัจจุบันยังให้ความสำคัญกับการพัฒนา **ทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิต (Executive Functions : EF)** ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการควบคุมตนเอง การคิดวางแผน การยืดหยุ่นความคิด และการจดจ่อกับงาน รวมทั้งการพัฒนา **ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills)** ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในฐานะครูผู้สอนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนอนุบาลหัวฝาย ผู้จัดทำได้ตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนและบริบทของชุมชน โดยมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การเล่น และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างรอบด้าน

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ **WINAI Model** ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด **Active Learning** ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบ **Project Approach** เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง และลงมือปฏิบัติจริงจากสถานการณ์ใกล้ตัว โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีบทบาทสำคัญในการตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การทดลอง และการสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การดำเนินงานนวัตกรรมดังกล่าวได้นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านโครงการ **“สตรอว์เบอร์รี่ผลน้อยกับการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่”** ซึ่งเป็นหัวข้อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่นและความสนใจของเด็ก โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Approach) เป็นเครื่องมือในการเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ เรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์จริง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การสำรวจแหล่งเรียนรู้ การทดลอง การสังเกต การบันทึกข้อมูล และการนำเสนอผลงาน

กระบวนการเรียนรู้ตาม **WINAI Model** ไม่เพียงส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) เท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะสมอง **Executive Functions (EF)** เช่น การวางแผน การจดจ่อ การควบคุมตนเอง และการแก้ปัญหา รวมทั้งพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ส่งผลให้เด็กสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

นวัตกรรม **WINAI Model** จึงถือเป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ และสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวมผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

๔. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๔.๑ จุดประสงค์ของการดำเนินงาน

๑. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โดยใช้นวัตกรรม **WINAI Model** ที่บูรณาการแนวคิด **Active Learning** และ **Project Approach** ให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.๒๕๖๐

๒. เพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

๓. เพื่อพัฒนาทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิต **Executive Functions (EF)** และทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน

เป้าหมายของการดำเนินงาน

๑. เชิงปริมาณ

เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนอนุบาลหัวฝาย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย **ร้อยละ ๘๕** ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม **WINAI Model** โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด **Active Learning** ควบคู่กับกระบวนการเรียนรู้แบบ **Project Approach** ผ่านกิจกรรมโครงการ “สตรอว์เบอร์รี่ผลน้อยกับการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่”

๒. เชิงคุณภาพ

เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์–จิตใจ สังคม และสติปัญญาดีขึ้นตามศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยสามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง มีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก สามารถสื่อสารความคิดเห็นของตนเอง และทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมตามวัย พร้อมทั้งมีพัฒนาการด้านทักษะสมอง **Executive Functions (EF)** และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

๕. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การพัฒนานวัตกรรม WINAI Model ตามกระบวนการ PDCA

การพัฒนานวัตกรรม **WINAI Model** เพื่อใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนอนุบาลหัวฝาย ได้ดำเนินการตามแนวคิดการบริหารคุณภาพ **PDCA (Plan – Do – Check – Act)** ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนางานอย่างเป็นระบบ มุ่งเน้นการวางแผนอย่างรอบคอบ การดำเนินงานตามแผน การตรวจสอบผลการดำเนินงาน และการปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยและบริบทของสถานศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. ขั้นวางแผน (Plan)

ขั้นตอนการวางแผนเป็นกระบวนการสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนานวัตกรรม โดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัญหา วิเคราะห์บริบทของผู้เรียน และศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย

จากการศึกษาบริบทของผู้เรียนในโรงเรียนอนุบาลหัวฝาย พบว่าเด็กส่วนใหญ่มีความแตกต่างด้านพื้นฐานทางครอบครัวและการเรียนรู้ จึงมีความจำเป็นต้องส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างเหมาะสมตามช่วงวัย ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้ศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** และกระบวนการเรียนรู้แบบ **Project Approach** ซึ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การลงมือปฏิบัติจริง และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

จากการศึกษาดังกล่าวจึงนำมาสู่การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม **WINAI Model** ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ผ่านการเล่น การสำรวจ และการพัฒนาตามศักยภาพรายบุคคล โดยประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ๕ ประการ ได้แก่

W : Wonder กระตุ้นความสนใจและตั้งคำถาม การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยครูใช้คำถาม สื่อหรือสถานการณ์ใกล้ตัวเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสงสัยและความสนใจในการเรียนรู้

I : Investigation สำรวจและสืบค้นข้อมูล เด็กได้เรียนรู้ผ่านการสำรวจ สังเกต ทดลอง และสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Approach) เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

N : New Knowledge สร้างองค์ความรู้ใหม่ เด็กนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและทดลองมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเอง โดยครูช่วยชี้แนะและตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิด

A : Application นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เด็กนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

I : Improvement & Reflection สะท้อนผลและพัฒนาการเรียนรู้ เด็กได้สะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองผ่านการพูด การเล่าเรื่อง หรือการนำเสนอผลงาน พร้อมทั้งร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งช่วยให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๒. ขั้นดำเนินการ (Do)

ขั้นตอนการดำเนินงานเป็นการนำรูปแบบ **WINAI Model** ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยบูรณาการผ่านกิจกรรม **โครงการสตรอเบอรี่** ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชนและความสนใจของเด็ก

ในการจัดกิจกรรมดังกล่าว เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เช่น การสังเกต การสำรวจ การทดลอง การตั้งคำถาม และการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สามารถพัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้อย่างมีความสุขตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๓. ขั้นตรวจสอบและประเมินผล (Check)

การตรวจสอบและประเมินผลเป็นขั้นตอนที่มุ่งติดตามผลการดำเนินงานของนวัตกรรม เพื่อพิจารณาประสิทธิภาพของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามรูปแบบ **WINAI Model** โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมของเด็ก การประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การพิจารณาผลงานหรือชิ้นงานของเด็ก และการสะท้อนผลการจัดกิจกรรมของครูผู้สอน ผลการประเมินดังกล่าวนำมาวิเคราะห์เพื่อพิจารณาว่าการจัดกิจกรรมสามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่

๔. ขั้นปรับปรุงและพัฒนา (Act)

ภายหลังจากการประเมินผล ผู้พัฒนานวัตกรรมได้นำผลการวิเคราะห์มาสรุปและปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านกระบวนการจัดกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และการส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนตามศักยภาพรายบุคคล

นอกจากนี้ ยังได้มีการเผยแพร่และขยายผลการใช้นวัตกรรม **WINAI Model** ให้แก่ครูในสถานศึกษาและเครือข่ายการศึกษาปฐมวัย เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างยั่งยืน

ตารางเชื่อมโยง WINAI Model กับ PDCA

กระบวนการ PDCA	**การดำเนินงาน**	**องค์ประกอบของ WINAI Model**	**แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**
Plan วางแผน	ศึกษาสภาพปัญหา วิเคราะห์บริบทผู้เรียน ศึกษาทฤษฎี Active Learning และ Project Approach และออกแบบนวัตกรรม	**W – Wonder**	กระตุ้นความสนใจของเด็ก ตั้งคำถาม และกำหนดประเด็นการเรียนรู้ร่วมกัน
Do ดำเนินการ	นำรูปแบบ WINAI Model ไปใช้ในการจัดกิจกรรมโครงการสตรอเบอรี่ ให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติ	**I – Investigation**	สำรวจ สังเกต ทดลอง และสืบค้นข้อมูลจากประสบการณ์จริง
		N : New Knowledge	วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน
		A : Application	นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์
Check ตรวจสอบ	ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และผลงานของเด็ก	I : Improvement & Reflection	สะท้อนผลการเรียนรู้และประเมินพัฒนาการ
Act ปรับปรุงพัฒนา	วิเคราะห์ผลการประเมิน ปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรม และเผยแพร่นวัตกรรม	การพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	ปรับปรุงกิจกรรมและขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้

๖.ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลการดำเนินงาน

จากการนำนวัตกรรม **WINAI Model** ไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง **“สตรอว์เบอร์รี่ผลน้อยกับการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่”** ซึ่งบูรณาการแนวคิด **Active Learning** ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบ **Project Approach** พบว่าเด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ โดยสามารถสรุปผลการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้

๖.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑. เด็กมีความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การสำรวจ ทดลอง และการเล่น ซึ่งส่งผลให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

๒. เด็กมีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง และสามารถสื่อสารความคิดเห็นของตนเองได้อย่างเหมาะสมตามวัย

๓. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน มีทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือเกื้อกูล และสามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

๔. เด็กเกิดทักษะการคิด การตั้งคำถาม และการค้นหาคำตอบจากกระบวนการสำรวจ สังเกต ทดลอง และสืบค้นข้อมูล ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

๕. เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์–จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมตามวัย รวมทั้งมีพัฒนาการด้านทักษะสมองเพื่อการบริหารจัดการชีวิต **Executive Functions (EF)** เช่น การจดจ่อ การวางแผน และการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น

๖.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

๑. ครูสามารถพัฒนาและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้นวัตกรรม **WINAI Model** เป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

๒. ครูมีแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก

๓. ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงของเด็กและชุมชน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

๖.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

๑. สถานศึกษามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับปฐมวัย

๒. เกิดการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับปฐมวัยอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาตาม **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.๒๕๖๐**

๓. สถานศึกษาสามารถเผยแพร่และขยายผลนวัตกรรมไปสู่ครูผู้สอนและสถานศึกษาอื่น เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยอย่างต่อเนื่อง

๗. ปัจจัยความสำเร็จ

การดำเนินงานนวัตกรรม **WINAI Model** ประสบความสำเร็จจากปัจจัยสำคัญหลายประการ ดังนี้

๗.๑ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

การเลือกหัวข้อการเรียนรู้เรื่อง **สตรอว์เบอร์รี่** ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวและสอดคล้องกับความสนใจของเด็ก ส่งผลให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีความสนใจ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น

๗.๒ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การนำแนวคิด **Active Learning** มาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการ ลงมือปฏิบัติจริง การสำรวจ ทดลอง และการเล่น ส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๗.๓ การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานอย่างเป็นระบบ

การจัดกิจกรรมตามกระบวนการ **Project Approach** ทำให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การทดลอง และการนำเสนอผลงาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและต่อเนื่อง

๗.๔ การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่อบอุ่น เป็นมิตร และปลอดภัย ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าตั้งคำถาม และมีความสุขในการเรียนรู้

๗.๕ การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน

ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก เช่น การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ และการร่วมกิจกรรมของโรงเรียน ซึ่งช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กอย่างหลากหลาย

๘.บทเรียนที่ได้รับ

การดำเนินงานนวัตกรรม WINAI Model ทำให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมายและพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน อีกทั้งการเลือกเนื้อหาที่ใกล้ตัวและสอดคล้องกับความสนใจของเด็ก เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กกล้าคิด กล้าแสดงออก และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพ ขณะเดียวกัน การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน รวมถึงการสะท้อนผลและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้นวัตกรรมประสบความสำเร็จและยั่งยืน

๙. การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ

๑. นำเสนอผลการดำเนินงานนวัตกรรมผ่านกระบวนการ **PLC (Professional Learning Community)** ภายในสถานศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนร่วมกันของครู

๒. เผยแพร่ผลงานนวัตกรรมผ่าน **เว็บไซต์และเพจ Facebook ของโรงเรียนอนุบาลหัวฝาย** เพื่อประชาสัมพันธ์และแบ่งปันองค์ความรู้สู่สาธารณะ

๓. เผยแพร่ผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น **TikTok** เพื่อสะท้อนกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาการของผู้เรียน

๔. จัดนิทรรศการแสดงผลงานของเด็กจากโครงการ **“สตรอว์เบอร์รี่ผลน้อยกับการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่”** เพื่อให้ครู ผู้ปกครอง และผู้ที่สนใจได้เห็นกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กอย่างเป็นรูปธรรม

๑๐. การขยายผล ต่อยอด และการประยุกต์ใช้ผลงานนวัตกรรม

๑๐.๑ การขยายผลสู่ระดับชั้นอื่น

นำนวัตกรรม **WINAI Model** ไปใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับชั้นอื่นของระดับปฐมวัย โดยครูสามารถนำแนวคิดและกระบวนการของโมเดลไปประยุกต์ใช้กับหน่วยการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

๑๐.๒ การประยุกต์ใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น

รูปแบบ **WINAI Model** สามารถนำไปใช้กับหน่วยการเรียนรู้หรือโครงการที่หลากหลาย เช่น โครงการผักสวนครัว โครงการสัตว์เลี้ยง หรือโครงการสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวและประสบการณ์จริง

๑๐.๓ การเผยแพร่สู่เครือข่ายทางการศึกษา

สามารถนำเสนอผลงานนวัตกรรมในเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู หรือเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียน เพื่อให้ครูจากสถานศึกษาอื่นสามารถนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

๑๐.๔ การพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

นำผลการดำเนินงานมาวิเคราะห์และสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมทั้งพัฒนากิจกรรมและสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและสภาพแวดล้อมของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม

ภาพกิจกรรม