



นวัตกรรม การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน

วรรณคดี Role Playing

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม



โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม อ.ดอยเต่า จ.เชียงใหม่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับมัธยมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



นวัตกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
วรรณคดี Role Playing
โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม อ.ดอยเต่า จ.เชียงใหม่

ความเป็นมาของนวัตกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่มนุษย์นั้นใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิด ความต้องการและความรู้สึกต่าง ๆ เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลา ดังนั้น ภาษา จึงช่วยในการดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมของตนเองได้ซึ่งมนุษย์ใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสาร แสดงความคิดเห็น แสดง ความรู้สึก และประสบการณ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง ผู้ส่งสาร ผู้รับสารและใช้ภาษาในการ เขียนเรื่องราวความเชื่อต่าง ๆ ของสังคมไว้เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ทราบเรื่องราวและสืบต่อไปยังคนรุ่นต่อไป

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) นับว่าเป็นวิกฤตการณ์ที่ทั่วโลกกำลังเผชิญอยู่ในขณะนี้ ส่งผลกระทบต่อทั้งในทางด้านต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม ตลอดจนระบบ การศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไปซึ่งอาจจะกลายเป็นวิกฤตการณ์ที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและกระบวนการ ซึ่งอาจจะ เป็น ตัวแปรในการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับการศึกษา และเป็นตัวขับเคลื่อนในการนำเทคโนโลยี เข้ามาใช้ในระบบการศึกษาไทยมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนแนวคิดครั้งใหญ่ที่ต้องสอดคล้องและเชื่อมโยง กับการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการปรับหลักสูตรให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิด-19 และสื่อสารให้ ผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนทราบ เพิ่มความยืดหยุ่นของโครงสร้างเวลาเรียนรู้และความหลากหลายของรูปแบบการ เรียนรู้ของครูผู้สอนออกแบบหน่วยการเรียนรู้และสอนอย่างมีแผนที่เหมาะสมรวมถึงการยกระดับการประเมิน เพื่อการพัฒนาเพื่อไม่ให้นักเรียนเสียโอกาสพัฒนาความรู้และทักษะ

การจัดกระบวนการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การ ฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนอย่างสัมพันธ์กัน เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอิง พื้นฐานการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุข จากการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม พบว่า ในกลุ่มสาระรายวิชาของภาษาไทยโรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม นักเรียน บกพร่องในสาระที่ 5 สาระวรรณคดีและวรรณกรรม การประเมินของครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชา ภาษาไทย ได้แก่ 1.) นายวาณิช ผดอมย ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์เรื่องราววรรณคดีวรรณกรรมที่ปรากฏในบทเรียนแล้วนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องมา ปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ 2.) นางชลธิดา ตาดีบ ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์วิถีไทยที่ปรากฏในบทวรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียนได้ 3.) นางสาว วราภรณ์ ชัดสาร ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนไม่ชอบอ่านบทร้อย

กรองหรือเนื้อหาในวรรณคดีที่มีความยาว 4.) นางสาวฐิตาภา ลัญญ์เพ็ญ ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 พบว่า นักเรียนไม่กล้าแสดงออกในการอ่านออกเสียงบทร้อยกรองที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดได้ 5.) นางสาวสุภาวดี จันสีมูย ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความเบื่อในการอ่านวรรณคดีไทยเพราะมีทัศนคติเกี่ยวกับวรรณคดีไทยล้าสมัย

ดังนั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ได้เล็งเห็นความสำคัญและข้อบกพร่องดังกล่าว จึงได้จัดทำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ **วรรณคดี “Role Playing”** เพื่อพัฒนาและแก้ไขข้อบกพร่องดังกล่าวในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนที่เกิดจากการปฏิบัติจริง ส่งเสริมให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวรรณคดีและวรรณกรรมโดยบูรณาการสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมอย่างมีความสุข มีความสามารถในการสื่อสารและรับผิดชอบในหน้าที่ตนเองได้รับมอบหมาย

2. กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการวรรณคดี Role Playing

2.1 วัตถุประสงค์

2.1.1 เพื่อให้ผู้เรียนได้ความรู้ ทักษะกระบวนการทั้งการอ่าน การเขียน การฟัง ดู พูด และหลักการใช้ภาษาโดยใช้วรรณคดีวรรณกรรมเป็นฐาน

2.1.2 เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียนในรายวิชาภาษาไทยผ่านตามเกณฑ์การประเมินของโรงเรียน

2.1.3 เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย

๒.๒ เป้าหมาย

2.2.1 นักเรียนร้อยละ 90 มีความรู้ทักษะกระบวนการทั้งการอ่าน การเขียน การฟัง ดู พูด และ

หลักการใช้ภาษาผ่านการใช้วรรณคดีวรรณกรรมเป็นฐาน

2.2.2 ผู้เรียนร้อยละ 90 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินของโรงเรียน (ผลการเรียนระดับ 1 ขึ้นไป)

2.2.3 ผู้เรียนร้อยละ 90 มีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย

3. กระบวนการออกแบบนวัตกรรม

ใช้กระบวนการ กิจกรรม **วรรณคดี Role Playing** ในการดำเนินการ

3.1 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ระดมความคิดร่วมกันหาแนวทาง วิธีการ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มความสามารถและมีความสุขในการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ของโรงเรียนดอยเต่าวิทยาคมในประเด็นมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของเนื้อหาวิชาภาษาไทยตามบริบทของสถานศึกษานำสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้

3.2 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ร่วมกันวางแผนในการจัดสร้างนวัตกรรม **วรรณคดี Role Playing** โดยการกำหนดจุดประสงค์ เป้าหมายในการจัดกิจกรรม โดยใช้ **วรรณคดีและวรรณกรรม**เป็นฐานในการสร้างหน่วยการเรียนรู้

3.3 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้ **วรรณคดี**เป็นฐานในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้และสอดแทรกกิจกรรม **วรรณคดี Role Playing** ในทุกหน่วยการเรียนรู้

3.4 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม กำหนดเนื้อเรื่อง **วรรณคดีและวรรณกรรม**ที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาบทเรียนที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดในการแนะนำแนวทางให้นักเรียนจัดกิจกรรม **วรรณคดี Role Playing** ได้อย่างเหมาะสม

3.5 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม จัดกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นการสร้างวินัยเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม **วรรณคดี Role Playing** ที่สอดแทรกในกิจกรรมการเรียนรู้

3.6 สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม เปิดรับฟังความคิดเห็น การวิพากษ์วิจารณ์ที่สะท้อนจากผู้เรียน เพื่อร่วมชั้นเรียน ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและครูกลุ่มสาระอื่นๆ ทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการดำเนินงาน วิธีการวัดและประเมินผล

3.7 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม นำข้อมูลและผลจากการประเมินผล การนิเทศติดตาม มาสรุปผล อภิปรายผล และปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

4. การดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

4.1 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ประชุมวางแผนร่วมกัน สะท้อนปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นที่ตนเองได้รับผิดชอบ โดยใช้กระบวนการ PLC ร่วมกับคณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

4.2 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม กำหนดสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นของตนเองและเลือกประเด็นที่มีความคล้ายคลึงกัน พบว่าประเด็นที่บกพร่องดังกล่าวได้แก่ **สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม**

4.3 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ได้ศึกษาในรูปแบบวิธีการพัฒนารูปแบบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และแก้ไขข้อบกพร่องดังกล่าว ได้มาซึ่งข้อสรุป คือ การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ **วรรณคดี**เป็นฐาน ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในทุกหน่วยการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย

4.4 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ออกแบบการจัดทำหน่วยการเรียนรู้ โดยใช้ **วรรณคดี**เป็นฐานในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยทุกระดับชั้นและสอดแทรก

วรรณคดี Role Playing ในหน่วยการเรียนรู้ทุกหน่วย จัดการเรียนการสอนในระดับชั้นของตนเอง และเปิดโอกาสในการประเมินผลงานโดย นักเรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน บันทึกผลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

4.5 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม บันทึกผลที่ตนเองได้นำนวัตกรรม วรรณคดี Role Playing มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นตนเองจนนำมาเข้าสู่กระบวนการ PLC กลุ่ม เพื่อพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

5. การมีส่วนร่วมในการ พัฒนานวัตกรรม

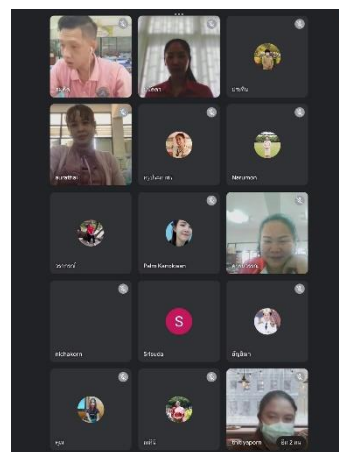
5.1 การมีส่วนร่วมจากหน่วยงานภายใน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนดอยเต่าวิทยาคมประชุมเพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนนวัตกรรม วรรณคดี Role Playing ณ ห้องเรียน 122 โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม



5.2 การมีส่วนร่วมจากหน่วยงานภายนอก

ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ได้รับการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดการเรียนรู้สมรรถนะเชิงรุก ในรูปแบบ ออนไลน์ จากหน่วยงานภายนอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่



6. ผลที่เกิดจากการนำนวัตกรรมไปใช้

ด้านผู้เรียนเป็นสุข

6.1 นักเรียนมีสุขภาพดีห่างไกลจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) เช่น มีการสวมแมสตลอดเวลาในการจัดกิจกรรมและล้างมือด้วยเจลแอลกอฮอล์ทุกครั้งหลังจากการร่วมกิจกรรม นักเรียนอยู่ร่วมกันในห้องเรียนและยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลในชั้นเรียนอย่างมีความสุข โดยยึดหลักมาตรการการป้องกันแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)



ด้านโรงเรียนเป็นสุข

6.2 โรงเรียนมีการบริหารจัดการที่เอื้อต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมวรรณคดี Role Playing มีการยืดหยุ่นในรูปแบบของการจัดกิจกรรมโดยการรวมกันกลุ่มย่อย และรูปแบบวิธีการส่งชิ้นงานของนักเรียนให้มีหลากหลายช่องทางมากขึ้น



ด้านสภาพแวดล้อม

6.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ได้จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนได้สามารถแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ โดยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดและยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่มและห้องเรียน



ด้านครอบครัวเป็นสุข

6.4 ครอบครัวมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมวรรณคดี Role Playing โดยปรับประยุกต์การแต่งกายตามตัวละครที่ปรากฏในเรื่องโดยใช้เครื่องแต่งกายที่นักเรียนใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้ในการแสดง



7. ประโยชน์ของนวัตกรรม ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนา คุณภาพของกลุ่มเป้าหมาย

7.1 นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการได้ครบถ้วนจากการใช้นวัตกรรม วรรณคดี Role Playing ได้แก่ ทักษะการพูด (ในบทละครที่ตนเองแสดง) ทักษะการฟัง ดู (รับชมการแสดงบทบาทสมมติของกลุ่มเพื่อนและสามารถประเมินผลงานของเพื่อนในชั้นเรียนได้) ทักษะการอ่าน (อ่านและวิเคราะห์บทละครวรรณคดีไทยที่ปรากฏในบทเรียน) ทักษะการเขียน (เขียนบทละครจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมบางเรื่อง ที่ปรากฏในบทเรียน) โดยผ่านวรรณคดีและวรรณกรรม

7.2 นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความสุขและเกิดสมรรถนะการเรียนรู้อย่างครบถ้วน

8. การใช้ทรัพยากร ในการพัฒนานวัตกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้นำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการส่งชิ้นงาน วรรณคดี Role Playing เพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการลดภาระของทรัพยากรที่สิ้นเปลือง เช่น กระดาษ เป็นต้น และยัง สามารถบันทึกชิ้นงานไว้ประเมินผลของนักเรียนและครูผู้สอน อีกทั้งยังสามารถนำไปเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ได้อีกด้วย

9. การเรียนรู้ร่วมกันใน การพัฒนานวัตกรรม

ด้านนักเรียน

9.1 นักเรียนสามารถนำผลงานที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม วรรณคดี Role Playing เผยแพร่ผลงานลงสู่ Social media และสามารถนำเป็นตัวอย่างในการพัฒนาในชิ้นงานต่อไปได้



9.2 นักเรียนสามารถบูรณาชิ้นงานร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ ได้ เช่น รายวิชาคอมพิวเตอร์ (การตัดต่อคลิปวิดีโอ) , รายวิชาศิลปะ (การแสดงละคร) เป็นต้น



10. ลักษณะของนวัตกรรมที่นำไปใช้

นวัตกรรมวรรณคดี Role Playing เป็นนวัตกรรมที่มุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้โดยบูรณาการสาระการเรียนรู้ในภาษาไทยมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างครบถ้วนตั้งแต่ การอ่าน การเขียน การฟังการดู และ ทักษะการใช้ภาษา มาสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยผ่านวรรณคดีและวรรณกรรมที่ปรากฏในเนื้อหาบทเรียนของแต่ละระดับชั้น แสดงออกอย่างสร้างสรรค์และสามารถเผยแพร่ชิ้นงานลงสู่ Social media ได้



11. การยอมรับนวัตกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ได้เป็นตัวแทนในการนำเสนอ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้วรรณคดีเป็นฐาน ในการประชุมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาคุณภาพ การเรียนการสอนภาษาไทย จากหน่วยงานภายนอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ ณ โรงแรมคุ้มภูคำ จ.เชียงใหม่ ระหว่างวันที่ 25-26 พฤษภาคม 2562

