



นวัตกรรม การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน

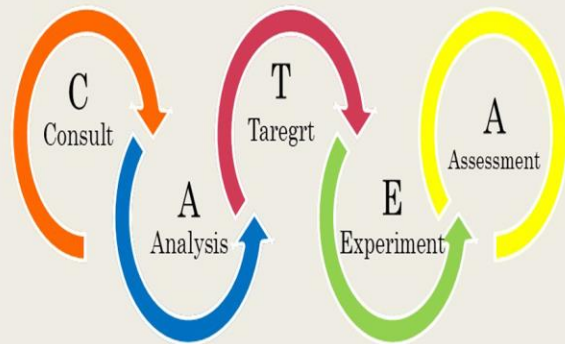
## Co-Learning Space 24

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม



Co-Learning Space 24  
พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ 24 ชม.



โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม อ.ดอยเต่า จ.เชียงใหม่  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับมัธยมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

Department



## นวัตกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ Co-Learning Space ๒๔ (โค เลิร์นนิ่ง สเปซ) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ๒๔ ชม.

### ๑. ความเป็นมาของนวัตกรรม

การเรียนรู้ศิลปะช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สามารถแสดงออกตามความ ถนัดและความสามารถอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินอย่างมาก ทำให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางด้านศิลปะชั้น ชมความงาม (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑:๑) ความมีคุณค่า ซึ่ง มีผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียนตลอดจนการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและ ผู้อื่น ปลุกฝังให้เด็กมีจิตสำนึกในคุณค่าและประโยชน์ของธรรมชาติและ พัฒนาสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งนำศิลปะมาประยุกต์ให้เกิดคุณค่าและสร้างเสริมรสนิยมที่ถูกต้อง เพื่อเสริมสร้าง ความเป็นมนุษย์และมีศักยภาพพื้นฐานในการคิดและการทำงานนอกจากนี้ยังเป็นพื้นฐานใน การศึกษาต่อ และ ประกอบอาชีพได้

การจัดการเรียนการสอนต้องมีการปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการไปตามยุคสมัย เพื่อตอบสนองความต้องการ ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนไปพร้อมกับสื่อเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้สอนต้องคอยติดตามเทคโนโลยี เพื่อที่จะสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนสอน เป็นการติดตามและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดความน่าสนใจ และในการเรียนซึ่งจะส่งผลไปถึงชิ้นงานจะสามารถบ่งบอกคุณภาพผู้เรียน

การศึกษาในยุคปัจจุบันนี้นอกจากจะต้องแข่งขันแล้วยังต้องต่อสู้กับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค ติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (Covid-19) ที่มีผู้ติดเชื้อมากขึ้นทุกวัน จึงต้องมีการสั่งปิดสถานศึกษา เพื่อไม่ลดความ เสี่ยงของการแพร่ระบาดที่อาจจะเกิดขึ้นภายในโรงเรียนได้ จึงส่งผลต่อการเรียนการสอนทำให้การเรียนรู้ของ ผู้เรียนนั้นไม่ต่อเนื่อง และต้องยังต้องแข่งกับเวลาที่เหลือเมื่อใกล้เวลาสอบปลายภาค และอาจจะส่งผลต่อผลการ เรียนของผู้เรียนตามมา ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงได้ปรึกษาหาทางแก้ไขปัญหา เพื่อต้องการให้ผู้เรียนนั้นได้ เรียนรู้อย่างต่อเนื่องเมื่อพร้อมที่จะเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จึงได้ข้อตกลงที่จะใช้ Facebook เป็นสื่อที่จะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ตลอด ๒๔ ชั่วโมง และได้แนวคิดจาก Co-Learning Space ๒๔ (โค เลิร์นนิ่ง สเปซ) พื้นที่เพื่อการ เรียนรู้ ๒๔ ชม. มาปรับในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ด้วยตนเองเมื่อพร้อมที่จะเรียนรู้ ผ่าน ช่องทาง Facebook Group โดยที่ผู้สอนผู้สอนจะนำขั้นตอนการเรียนการสอนลงไว้ใน Facebook Group ตั้งแต่ แบบทดสอบก่อนเรียน คลิปความรู้สั้นๆเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนการสอนและแอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อการ ทดสอบหลังเรียน ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนรู้ได้ตลอด ๒๔ ชั่วโมง และยังสามารถกลับมาทบทวนใหม่อีกครั้งตาม ที่ ผู้เรียนต้องการ โดย นวัตกรรม “Co-Learning Space ๒๔ (โค เลิร์นนิ่ง สเปซ) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ๒๔ ชม.”

ลักษณะเรียนรู้อิสระตามความต้องการตามช่วงเวลาที่เลือก หรือเรียกว่า Asynchronous ผู้สอนที่เคยทำ หน้าที่สอนจริงๆ จะมาทำหน้าที่ผู้สร้างองค์ความรู้ และหรือผู้ชี้แนะ ผู้ให้คำปรึกษา เนื้อหาจะถูกส่งผ่านสื่อ หรือ ช่องทาง ถึงผู้เรียน ซึ่งตัวผู้เรียนสามารถควบคุมปริมาณเนื้อหา เลือกช่วงเวลาที่พร้อมที่จะรับรู้ ในการเรียนรู้ระบบ on demand อาจจะอยู่ในลักษณะที่ผู้จัดการเนื้อหา ส่งเนื้อหาผ่านสื่อ ผ่านช่องทางให้ผู้เรียน ที่ละน้อย เป็น ช่วงเวลา ผู้เรียนสามารถรับรู้ในเวลานั้น หรือจะจัดเก็บก่อนแล้วมาเรียนรู้ในภายหลัง ตัวอย่างของวิธีการนี้ที่เห็นได้ ชัดก็คือวิธีการส่งข้อมูลการเรียนรู้ผ่าน Facebook แต่ในสภาพจริงที่เป็นอยู่ นวัตกรรมทางการศึกษาที่เกิดขึ้นมาใน แต่ละชนิด หรือแต่ละวิธีการนั้นอาจจะมีรูปแบบที่ใช้เงื่อนไขกระบวนการใด กระบวนการหนึ่ง หรือมีทั้งแบบ

ผสมผสานเพื่อรองรับ ช่วงเวลา โอกาส เงื่อนไข ตัวแปร ความพร้อม หรือความสามารถในการเข้าถึงที่จะเรียนรู้ แต่การศึกษาจะมีผลสมบูรณ์ได้นั้น ยังต้องขึ้นกับองค์ประกอบสำคัญที่จะขาดไม่ได้ นั่นคือ ผู้สร้างองค์ความรู้ ไม่ว่าจะเป็นสภาพบรรยากาศของการเรียนรู้ในมิติของชีวิตจริงในเวลานั้น(Face to face) ที่ยังคงใช้ห้องเรียนเป็นหลัก หรือเป็นผู้วางสาระเนื้อหาพร้อมปัจจัยการเรียนรู้ผ่านสื่อ ผ่านช่องทางหรือวิธีการต่างๆ ผู้สร้างองค์ความรู้ผู้นั้น ก็คือ สิ่งที่เราเรียก หรือ เคยเรียก ว่า ผู้สอน นั่นเอง ที่สำคัญคือการสร้างความรู้ ให้ผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ได้มีความเข้าใจด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ลดช่องว่างของความสับสนในเรื่องของนวัตกรรมทางการศึกษา สามารถแยกแยะความหมายของ ระบบและวิธีการเรียนรู้ (Systems approach to learning) กับสื่อการเรียนรู้ (Media for learning) ให้ชัดเจน เมื่อถึงเวลานั้น การสร้างสื่อเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน หรือการพัฒนากระบวนการ ระบบ หรือวิธีการเรียนรู้ ในภาพรวมก็จะมีกรอบ มีทิศทาง นำไปสู่การพัฒนาที่มีประสิทธิภาพสูงสุดต่อการศึกษา

## ๒. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

### ๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้วยวิธีที่หลากหลาย ผ่านการใช้ ICT ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙

๒.๑.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำการเรียนรู้ และสามารถทบทวนเนื้อหาในการเรียนการสอนได้ตลอดเวลาเมื่อผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนรู้

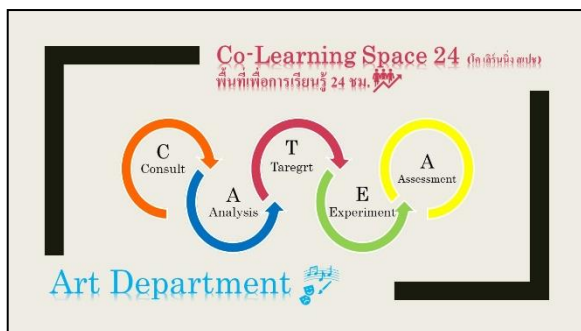
๒.๑.๓ เพื่อส่งเสริมให้เกิดสุขภาวะที่ดี ผู้เรียนมีวินัย รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ และกระตือรือร้น ให้ความสนใจในการเรียน

### ๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ ผู้เรียนเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้วยวิธีที่หลากหลาย ผ่านการใช้ ICT ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙

๒.๒.๒ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และ ทบทวนเนื้อหาในการเรียนการสอนได้ตลอดเวลาเมื่อผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนรู้

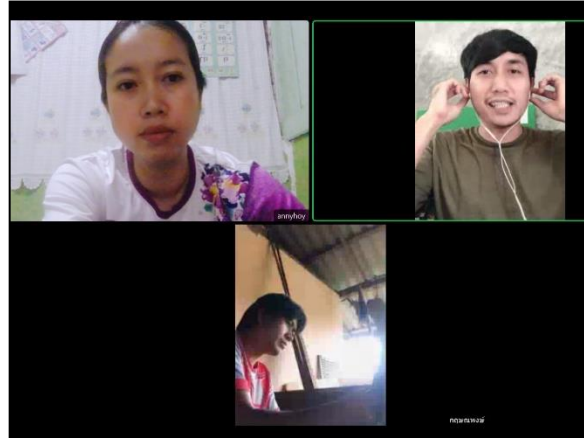
๒.๒.๓ ผู้เรียนมีสุขภาวะที่ดี มีวินัย รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ และ กระตือรือร้น ให้ความสนใจในการเรียน



<b>C</b> - Consult	=	ปรึกษาหารือ
<b>A</b> - Analysis	=	การวิเคราะห์
<b>T</b> - Target	=	เป้าหมาย
<b>E</b> - Experiment	=	ทดลอง
<b>A</b> - Assessment	=	การประเมิน

## ๑. กระบวนการออกแบบนวัตกรรม

การแพร่ระบาดของเชื้อ ไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ กลายเป็นแรงผลักดันบังคับให้เกิดการปรับตัวทั้งผู้สอนและผู้เรียนนำมาซึ่งเทคโนโลยีและนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองด้วยรูปแบบที่แตกต่างกลายเป็นโมเดลใหม่ ๆ โดยไม่ยึดการเรียนการสอนแค่ในห้องเรียนเท่าไร แต่ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน ในยุคดิจิทัลเปลี่ยนแปลงไปจากสมัยก่อนที่ไม่หยุดอยู่แค่ในห้องเรียนและห้องสมุดอีกต่อไป เพราะการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันเน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เป็นผู้เริ่มตั้งคำถาม และออกค้นหาหาข้อมูลจากสิ่งต่างๆ รอบตัว



### การประชุมปรึกษาหารือเรื่องปัญหาในการจัดการเรียนการสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จึงได้นำหลักการของ Co-Learning Space ๒๔ (โค เลิร์นนิ่ง สเปซ) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ๒๔ ชม. มาสร้างแหล่งเรียนรู้โดยผ่าน Facebook เพื่อการศึกษาในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (covid-๑๙) ที่อาจจะทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนนั้นหยุด หรือหายไป จึงได้สร้าง Facebook Group เพื่อเป็นช่องทางการเรียนรู้ในรายวิชา ศิลปะ ทุกระดับชั้น โดยที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องนั่งเรียนออนไลน์ ตลอดเวลา เพียงแค่ผู้เรียนพร้อมก็สามารถเข้าไปเรียนรู้เรื่องต่างๆตามหลักสูตรแต่ละระดับชั้น ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้ตลอดเวลา นอกจากการเรียนรู้แล้วผู้สอนผู้สอนก็ยังสามารถใช้ช่องทางนี้ติดต่อ สื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงการศึกษาได้ง่ายเมื่อพร้อมด้วยตนเอง

## ๔. การดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

๔.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการแสวงหาแนวคิดและหลักการ

๔.๒ การเลือกและการวางแผนสร้างนวัตกรรม

๔.๒.๑ เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการและความจำเป็น

๔.๒.๒ มีความน่าเชื่อถือและเป็นไปได้สูงที่จะสามารถแก้ปัญหา และพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

๔.๒.๓ เป็นนวัตกรรมที่มีแนวคิดหรือหลักการทางวิชาการรองรับที่น่าเชื่อถือ

๔.๒.๔ สามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้จริง ใช้ได้ง่าย สะดวกต่อการใช้และการพัฒนานวัตกรรม

- ๔.๒.๕ มีผลการพิสูจน์เชิงประจักษ์ว่าได้ใช้ในสถานการณ์จริงแล้วสามารถ
- ๔.๒.๖ แก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ได้อย่างน่าพึงพอใจ

#### ๔.๓ สร้างและพัฒนานวัตกรรม

- ๔.๓.๑ วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้
- ๔.๓.๒ กำหนดและออกแบบชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ๔.๓.๓ ออกแบบสื่อเสริม
- ๔.๓.๔ ลงมือทำ
- ๔.๓.๕ ตรวจสอบคุณภาพครั้งแรกโดยผู้เชี่ยวชาญ
- ๔.๓.๖ ทดลองใช้ระยะสั้นเพื่อปรับปรุงเนื้อหาสาระ
- ๔.๓.๗ นำไปใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือการพัฒนาการเรียนรู้

#### ๔.๔ การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม

- ๔.๔.๑ การบรรยายคุณภาพ
- ๔.๔.๒ การคำนวณค่าร้อยละของผู้เรียน
- ๔.๔.๓ การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม
- ๔.๔.๔ การประเมินสื่อมัลติมีเดีย

#### ๔.๕ ปรับปรุงนวัตกรรม

หลังจากที่หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่สร้างขึ้น ไม่ว่าจะโดยวิธีการใดก็ตามควรนำความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเหล่านั้นมาปรับปรุงนวัตกรรมให้มีคุณภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในห้องเรียนได้มากขึ้น โดยเฉพาะค่าหาประสิทธิภาพโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจและการบรรยายคุณภาพก่อนการทดลองใช้และหลังการทดลองใช้กับผู้เรียนกลุ่มเล็กจะทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและเป็นรายละเอียดที่จะปรับปรุงนวัตกรรมได้ง่ายขึ้น

### ๕. การมีส่วนร่วมในการ พัฒนานวัตกรรม

#### ๕.๑ การมีส่วนร่วมจากหน่วยงานภายใน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ นำโดย นางนวลฉวี ยารังกา นายกฤษณะพงษ์ ชีระตระกูล และ นายประภักษ์ คล่องแคล่ว ร่วมดำเนินการวางแผนการปฏิบัติงาน ขับเคลื่อนนวัตกรรม และพัฒนานวัตกรรม



## ๕.๒ การมีส่วนร่วมจากหน่วยงานภายนอก

ครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ได้รับการพัฒนานวัตกรรม จากหน่วยงานภายนอก ได้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ โดยได้รับการพัฒนาดังนี้

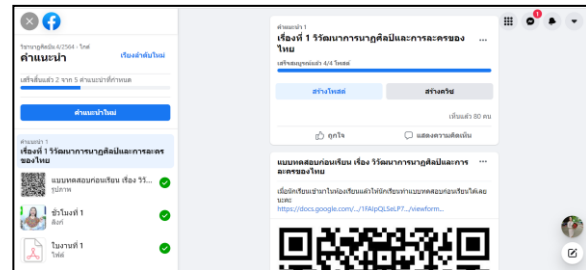
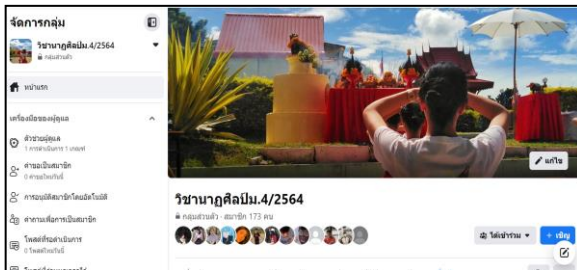
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้รับการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดการเรียนรู้สมรรถนะเชิง จากหน่วยงานภายนอก โดย ศึกษานิเทศน์.เกษราภรณ์ สิงห์คะมณี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ จาก ณ โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่ (รูปแบบออนไลน์)



## ๖. ผลที่เกิดจากการนำนวัตกรรมไปใช้

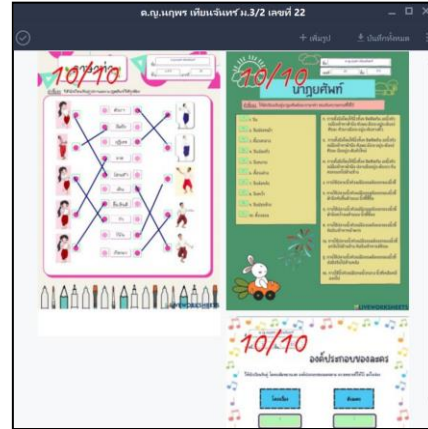
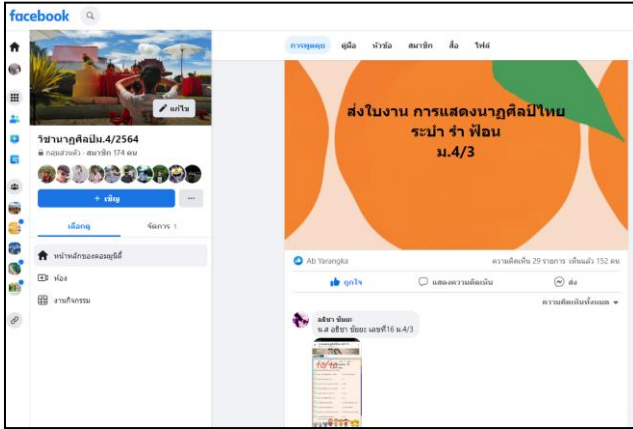
### ด้านผู้เรียนเป็นสุข

๖.๑ ผู้เรียนมีช่องทางในการเรียนรู้ ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ทำให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะที่ดี ผู้เรียนมีวินัยในเข้าศึกษาผ่านนวัตกรรม รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบในการเรียนของตน และกระตือรือร้นให้ความสนใจในการเรียนอยู่เสมอ



### ด้านโรงเรียนเป็นสุข

๖.๒ โรงเรียนมีการบริหารจัดการที่เอื้อต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม “Co-Learning Space ๒๔ (โค เลิร์นนิ่ง สเปซ) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ๒๔ ชม.” มีการยืดหยุ่นในรูปแบบวิธีการส่งชิ้นงานของผู้เรียนให้มีหลากหลายช่องทางมากขึ้น



### ด้านสภาพแวดล้อม

๖.๓ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม ได้จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนได้สามารถแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ มีการใช้สื่อเทคโนโลยีมาในการเรียนการสอน โดยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดและยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่มและห้องเรียน



### ด้านครอบครัวเป็นสุข

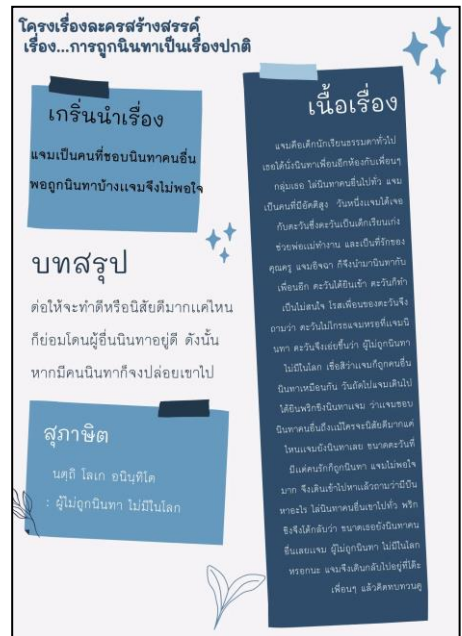
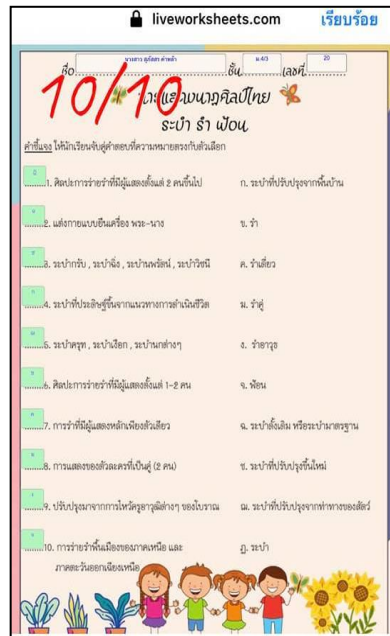
๖.๔ สุขภาวะที่ตื้นนั้นเริ่มต้นจากผู้เรียนเป็นสุข โรงเรียนเป็นสุขสิ่งแวดล้อม เป็นสุขส่งผลให้ครอบครัวเป็นสุข

### ๗. ประโยชน์ของนวัตกรรม ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนา คุณภาพของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการได้ครบถ้วนจากการใช้นวัตกรรม ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน ในเรื่องการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา สร้างวินัยในเข้าศึกษาผ่านนวัตกรรม รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบในการเรียนของตน และกระตือรือร้นให้ความสนใจในการเรียนอยู่เสมอ ผ่านการใช้ นวัตกรรม “Co-Learning Space ๒๔ (โค เลิร์นนิ่ง สเปซ) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ๒๔ ชม.”

### ๘. การใช้ทรัพยากร ในการพัฒนานวัตกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้นำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการส่งชิ้นงาน เพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการลดภาระของทรัพยากรที่สิ้นเปลือง เช่น กระดาษ เป็นต้น และยังสามารถบันทึกชิ้นงานไว้ประเมินผลของผู้เรียนและผู้สอน อีกทั้งยังสามารถนำไปเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ได้อีกด้วย



### ๙. การเรียนรู้ร่วมกันใน การพัฒนานวัตกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ร่วมกันพัฒนานวัตกรรม ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้สอนออกแบบและจัดการเรียนการสอน ตามรูปแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning นำปัญหาในการพบจากการจัดการเรียนการสอนมา PLC ในกลุ่มสาระการเรียนรู้เพื่อหาแนวทางแก้ไขและพัฒนาาร่วมกัน ทั้ง Online และ Onsite



## ๑๐. ลักษณะของนวัตกรรมที่นำไปใช้

- ๑๐.๑ นวัตกรรมมีขั้นตอน การนำไปใช้ไม่ซับซ้อน มีความเหมาะสมเข้าใจง่าย
- ๑๐.๒ นวัตกรรมมีความสอดคล้องกับบริบทและความต้องการของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- ๑๐.๓ เป็นนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงกับนักเรียน
- ๑๐.๔ สามารถนำนวัตกรรม ขยายผลไปยังกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ได้

## ๑๑. การยอมรับนวัตกรรม

- ๑๑.๑ มีการเผยแพร่นวัตกรรมและมีการนำไปใช้ในกลุ่มสาระศิลปะ
- ๑๑.๒ มีการเผยแพร่นวัตกรรมให้กับคณะครูในโรงเรียนดอยเต่าวิทยาคม
- ๑๑.๓ มีการเผยแพร่นวัตกรรมให้กับคณะครูต่างโรงเรียนที่มาศึกษาดูงาน และนำเสนอนวัตกรรมต่อศึกษานิเทศก์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ และ กศจ.เชียงใหม่

