

นวัตกรรมปฐมวัยเอกชน ประจำปี 2562 โรงเรียนเมทนีดล จังหวัดขอนแก่น ชื่อผลงาน “การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”

1. องค์ประกอบด้านความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

1.1 ความเป็นมา สภาพปัญหา แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

โลกยุคดิจิทัล (Digital Era) มีบทบาทอย่างแท้จริงต่อคนทุกเพศทุกวัย เราปฏิเสธไม่ได้แล้วว่า เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตมีอยู่เกือบทุกบ้าน นวัตกรรมต่างๆ เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน ที่สำคัญยังสามารถถ่วงคุณอนันต์ และโทษมหันต์ ให้กับเด็ก เยาวชนที่มุ่งสืบค้นข้อมูลได้อย่างง่าย วิวัฒนาการการศึกษาต้องก้าวเดินไปพร้อมกับยุคปัจจุบันอย่างปลอดภัยและยั่งยืน ตอบโจทย์ที่ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy เป็นทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

อนึ่งตัวแปรการจัดการศึกษาเรื่องหนึ่งถือเป็นวาระแห่งชาติ คือ การบ้าน ที่เป็นไม้เบื่อไม้เมากับนักเรียนทุกระดับ จากระดับปฐมวัยถึงมัธยมศึกษา ด้วยนักเรียนมาโรงเรียนทั้งวันแล้ว ยังต้องมีการงาน การศึกษากลับไปทำที่บ้าน หลายต่อหลายคนต้องตรากตรำถึงดึกดื่น และหลายครั้งการบ้านเป็นเรื่องผิดวัตถุประสงค์ไป การบ้าน ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 หมายถึง งานที่ครูกำหนดให้นักเรียนไปทำที่บ้าน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) วีระ ไทยพาณิชย์ (2551) กล่าวว่า การบ้าน คือ งานชนิดใดชนิดหนึ่งที่สัมพันธ์กับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ปฏิบัติหรือกระทำนอกโรงเรียน จุดมุ่งหมายสำคัญก็เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสฝึกปฏิบัติและเพิ่มพูนสิ่งที่ทำในชั้นเรียน

ด้วยนายกรัฐมนตรีนได้ห่วงใยการที่มีครูส่วนหนึ่งให้การบ้านนักเรียนเป็นจำนวนมากและได้มอบให้กระทรวงศึกษาธิการหาแนวทางลดการบ้าน และตั้งเป้าหมายให้ลดการบ้านลงให้ได้ทันที สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้กำหนดแนวปฏิบัติการลดการบ้านของนักเรียน เพื่อเป็นแนวทางให้สถานศึกษามีความเข้าใจที่ชัดเจน สามารถนำไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม อ่างถึง คำสั่งที่กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) 04010/ว4471

โรงเรียนเมทนีดล ตั้งแต่ผู้อำนวยการ คุณครูทั้งต่างชาติและไทย ได้เห็นความสำคัญเรื่องการบ้านและอยากเชื่อมโยงจัดการประชุมและร่วมจัดนวัตกรรมที่ ลดภาระการบ้านและทำอย่างไรนักเรียนปฐมวัยจะมีการบ้านถึงที่มี มีกลวิธีที่สนุก ทบทวนความรู้ ทักษะได้แท้จริงโดยเฉพาะภาษาต่างประเทศ พร้อมการปฏิสัมพันธ์ที่ครบครัน และความร่วมมือจากผู้ปกครองในการดำเนินการสืบค้นจากเว็บไซต์ของโรงเรียน ให้บุตรหลานได้ทบทวน

ดังนั้นโรงเรียนเมทนีดล จึงพัฒนานวัตกรรม **การบ้านสนุกยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun** เพื่อจัดสื่อการสอนการบ้านรูปแบบดิจิทัลโดยคุณครูของโรงเรียนจัดการสอนส่งความรู้ถึงหน้ามือถือนักเรียนเพิ่มความสุขให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตามยุค แต่ปลอดภัยได้ทุกที่ทุกเวลา ตามแนวคิด การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของ B.S. Bloom (1996) ซึ่งผลการเรียนรู้นักเรียนเกิดขึ้นถึง 90% มาจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติ ในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ และถึงขั้นนักเรียนนำเสนองานทางวิชาการ ซึ่งนวัตกรรม **การบ้านสนุกยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun** เป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริม โดยมุ่งหวังให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างเต็มศักยภาพ เกิดทักษะใหม่ๆ ในการแสวงหาความรู้ในยุคสังคมสารสนเทศอย่างปลอดภัย ปลอดภัยครบครัน โรงเรียนทั้งระบบ และสามารถนำความรู้ที่ถูกต้องนี้ไปใช้ต่อไปในอนาคต

2. องค์ประกอบด้านกระบวนการ

2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม

1. นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้ ทบทวนความรู้ ทักษะต่างๆ ผ่านกระบวนการ Active Learning รูปแบบดิจิทัลออนไลน์
2. นักเรียนทุกคนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองในสถานการณ์จำลอง ฝึกปฏิบัติสภาพจริงกับคุณครูต่างชาติในรูปแบบดิจิทัลออนไลน์ ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา ตามการเรียนรู้ยุคดิจิทัล
3. นักเรียนเห็นคุณค่าแหล่งข้อมูลสารสนเทศ ทรัพยากรต่างๆ และสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียนและชุมชน ร่วมคิดและร่วมพัฒนาได้
4. นักเรียน ครู ผู้ปกครอง เกิดปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ทั้งระบบ
5. นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ใช้สารสนเทศอย่างปลอดภัย ไม่เครียดและเกิดความสุขในการเรียนรู้ อย่างเต็มศักยภาพ

2.2 หลักการแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ตารางที่ 1 หลักการแนวคิด ทฤษฎีของกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ Digital Homework

ลำดับที่	กระบวนการเรียนรู้/ ทฤษฎี	หลักการ	แนวคิด
1	Active Learning	1. การมีส่วนร่วม (participation) อย่างตื่นตัว (active) ของผู้เรียน 2. การมีปฏิสัมพันธ์ (interaction) และร่วมมือร่วมใจ (co-operation) ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (share and learning) 3. การทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาสมองซีกซ้ายและขวา หรือพัฒนาพหุปัญญา (multiple intelligences) 4. การคิด (thinking) ซึ่งกระตุ้นด้วยการถาม (inquiry) 5. การนำความรู้ไปใช้และประยุกต์ใช้ (application)	ฟาตีฮะห์ อูดส์สำหรับราชการ (2558)
		กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาส ลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว โดยมีกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา โดยมีกระบวนการเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งผู้เรียนได้ใช้ กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมิน	Bonwell & Eison (1991)
		ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน อภิปราย หรือแก้ปัญหาที่สำคัญที่สุด ต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง ในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน	Chickering and Gamson (1987)

ลำดับที่	กระบวนการเรียนรู้/ ทฤษฎี	หลักการ	แนวคิด
	Active Learning (ต่อ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ 2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด 3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง 4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน 5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ 6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่านพูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง 7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง 8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด 9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง 10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน 	ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553)
2	ทฤษฎีการเชื่อมโยง ความรู้ Connectivism	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้และ ความรู้ คือสิ่งที่หลงเหลือจากการแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย 2. การเรียนรู้ คือกระบวนการของการเชื่อมต่อระหว่าง โหนด (Node) อย่างจำเพาะเจาะจง หรือแหล่งข้อมูลสำคัญ 3. การเรียนรู้ อาจเกิดขึ้นในสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ได้ ตัวอย่างเทียบเคียง อาทิเช่น ในหุ่นยนต์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 4. ความสามารถในการรับข้อมูลเพิ่มเติม มีความสำคัญกว่าข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบัน 5. บำรุงรักษาและการเชื่อมต่อเป็นสิ่งจำเป็นเพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 	Siemens (2004)

ลำดับที่	กระบวนการเรียนรู้/ ทฤษฎี	หลักการ	แนวคิด
		6. ความสามารถในการดูและสังเกตการณ์เชื่อมต่อของข้อมูล ถือเป็นทักษะหลักการมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเกลียวเชือก เป็นทักษะสำคัญให้เกิดการเรียนรู้ 7. ความสามารถในการรับทราบข้อมูลในปัจจุบันทันสมัย เป็นสิ่งสำคัญ 8. การตัดสินใจด้วยตนเองเป็นกระบวนการเรียนรู้เลือกสิ่งที่จะเรียนรู้	
2	ทฤษฎีการเชื่อมโยงความรู้ Connectivism (ต่อ)	1. เกิดความสามารถในการสร้างความรู้จากสารสนเทศที่ถูกต้องจากแหล่งต่าง ๆ 2. เกิดการอ่านและการทำความเข้าใจสารสนเทศที่ไม่ต่อเนื่องและมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง 3. เกิดทักษะการค้นพบบนกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการประเมินสารสนเทศที่ค้นได้	Gilster (1997)
		1. เกิดการฝึกหัดหรือการกระทำซ้ำ ซึ่งหากได้ทำบ่อยๆ และซ้ำเดิมจะทำให้การกระทำนั้นๆ ถูกต้องสมบูรณ์และมั่นคง 2. เกิดการส่งเสริมการแสดงพฤติกรรมมากขึ้น แต่การทำโทษหรือความผิดหวังส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมนั้นลดลง 3. เกิดความพร้อมของร่างกาย ส่งผลให้แสดงพฤติกรรมออกมา	Thorndike, Edward L. (1966)
		1. การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้มีการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ความรู้ต่างๆ เกิดขึ้นทุกเวลานาทีนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ 2. เกิดการเรียนรู้นอกระบบ ส่งผลต่อความสำคัญของประสบการณ์การเรียนรู้ 3. การเรียนรู้เกิดขึ้นจากวิธีการหลากหลาย จากการทำงานให้สำเร็จ การเรียนรู้ยังเป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิต 4. เกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับการทำงาน 5. เกิดการสืบค้นจากคลังความรู้ เพื่อเรียนรู้ตามโครงสร้าง	บุปผชาติ ทัพพิภรณ์ (2555)

ลำดับที่	กระบวนการเรียนรู้/ ทฤษฎี	หลักการ	แนวคิด
3	ทฤษฎีพหุปัญญา 8 ด้าน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ปัญญาด้านปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) 2. ปัญญาด้านปฏิสัมพันธ์ต่อตนเอง (Intrapersonal Intelligence) 3. ปัญญาด้านตรรกะ-คณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) 4. ปัญญาด้านการมองเห็น-พื้นที่ (Visual-Spatial Intelligence) 5. ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวทางร่างกาย (Bodily-Kinesthetic Intelligence) 6. ปัญญาด้านถ้อยคำ-ภาษา (Linguistic Intelligence) 7. ปัญญาด้านเข้าใจธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) 8. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) 	Howard Gardner (1983)
		<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อม ดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น 2. เกิดการตระหนักรู้คุณค่าเครื่องมือรูปแบบเดิมในบริบทการทำงานร่วมกับสื่อ 3. เกิดการตระหนักในความสำคัญของเครือข่ายบุคคล 	Bowden (2007)
		เกิดกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการรู้กาลเทศะในการใช้ภาษา ความสามารถในการระบุได้ว่าสารสนเทศใดที่เชื่อถือได้ การมีตรรกะการคิดที่ถูกต้องและไม่ใช้อารมณ์เป็นใหญ่แต่ให้ความสำคัญกับเนื้อหา (Embedded emotional content) และที่สำคัญต้องมีการ	Burniske (2007)

สามารถสรุป แนวคิด หลักการทฤษฎีของกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ Digital Homework ดังนี้

- 1) การมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ภาษาอังกฤษ และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์กับคุณครูต่างชาติ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า
- 2) การเห็นคุณค่าแหล่งข้อมูลสารสนเทศทรัพยากรต่างๆ และสิ่งแวดล้อม
- 3) การสร้างทักษะการสืบค้นผลงานกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการประเมินสารสนเทศได้
- 4) การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในสังคมดิจิทัล

2.3 การดำเนินงานตามกิจกรรม

ขั้นตอนในการทำกิจกรรม “การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun” ดำเนินการตามกิจกรรมที่ออกแบบไว้ดังนี้

1. ครูเตรียมสื่อการสอนเลือกหัวข้อการทำกิจกรรมตามหัวเรื่องประจำสัปดาห์หรือบทเรียนในห้อง
2. ครูถ่ายทำภาพและ VDO เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการสอน
3. การตัดต่อเพื่อลง www.mtesdigitallearning.com
4. จัดทำลงใน www.mtesdigitallearning.com เผยแพร่ให้กับนักเรียนได้เข้าชม “การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”
5. ครูประจำวิชาแจ้งผู้ปกครองและนักเรียนผู้ปกครองและนักเรียนเข้าชมการบ้านสนุกยุคดิจิทัลผ่านช่องทาง www.mtesdigitallearning.com หรือที่เรียกว่า “การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”

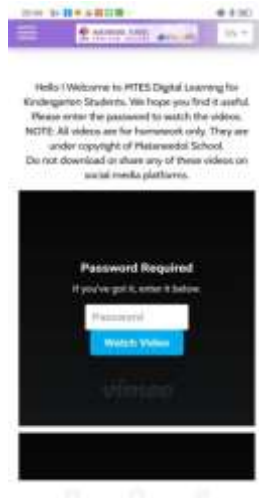


ครูเตรียมสื่อการสอน เลือกหัวข้อในการสอนนักเรียน เกี่ยวกับการสอน “Recycle Reduce Reuse”





ครูบันทึก VDO และบรรยายภาคการสอน



จัดทำลงใน www.mtesdigitallearning.com
 เผยแพร่ให้กับนักเรียนได้เข้าชม
 “การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework
 in the Digital Era is Fun”

2.4 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

นักเรียนระดับอนุบาลทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 ร่วมเข้าใช้งานนวัตกรรมการบ้านสนุกยุคดิจิทัล Digital Homework ของโรงเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษหรือภาษาจีนและญี่ปุ่นได้ด้วยตนเองกับคุณครูต่างชาติแบบดิจิทัลออนไลน์โดยผ่านสื่อออนไลน์ทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ไอแพด โน้ตบุ๊ก สมาร์ททีวี หรือคอมพิวเตอร์ นักเรียนสามารถเรียนรู้อย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่งนักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่และยังสามารถทบทวนองค์ความรู้เดิมจากการเรียนรู้ที่โรงเรียน โดยทบทวนความรู้หรือการบ้านของผู้เรียนผ่าน Digital Homework ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ และนักเรียนมีพัฒนาการความรู้และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเต็มศักยภาพเกิดความเข้าใจนำความรู้ไปต่อยอดได้อย่างมีคุณภาพและชัดเจน

“การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”



นักเรียนระดับชั้นอนุบาลเรียนรู้และทบทวนความรู้เดิมกับครู
ต่างชาติในวิชาภาษาอังกฤษ Jolly Phonic ผ่านทาง Digital Homework
ที่บ้านพร้อมด้วยผู้ปกครองอย่างมีความสุขค่ะ

“การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the



นักเรียนระดับชั้นอนุบาลเรียนรู้และทบทวนความรู้เดิมกับครูต่างชาติในวิชาภาษาอังกฤษ Jolly Phonic กับ T. Nick และวิชาคณิตศาสตร์เป็นภาษาอังกฤษ กับ T.Dustin ผ่านทาง Digital Homework ที่บ้านพร้อมด้วยผู้ปกครองอย่างมีความสุข

“การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the



นักเรียนระดับอนุบาลสามารถเรียนรู้ และทบทวนความรู้ ผ่าน Digital Homework ในวิชาคณิตศาสตร์เป็นภาษาอังกฤษกับ T.Dustin อย่างสนุกสนานและมีความสุข พร้อมเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนค่ะ

“การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”



นักเรียนระดับอนุบาลมีความสุข สนุกและไม่เครียดกับการเรียนรู้ผ่านทาง
Digital Homework ค่ะ

“การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”



นักเรียนระดับอนุบาลทบทวนความรู้และการบ้านของผู้เรียนผ่านทาง Digital Homework เพื่อเพิ่มความเข้าใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นค่ะ

“การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”



นักเรียนระดับอนุบาลเรียนรู้อย่างไรขีดจำกัดผ่านทาง
Digital Homework ได้ทุกที่และทุกเวลาค่ะ

“การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”



นักเรียนและผู้ปกครองมีการติดตามการบ้าน Digital Homework ทุกครั้งและมีการส่งรายงานการติดตามการเรียนรู้ Digital Homework กับครูประจำชั้นในทุกๆสัปดาห์ค่ะ

2.5 การใช้ทรัพยากร

โรงเรียนเล็งเห็นความสำคัญทรัพยากรความรู้ของโรงเรียนได้แก่

1. ทรัพยากรบุคคล คือ ครูเจ้าของภาษาโดยแท้ ทั้งครูต่างชาติ ครูจีน ครูญี่ปุ่น
2. ทรัพยากรภายในโรงเรียน โดยโรงเรียนมีการจัดสรรและใช้ทรัพยากรที่มีอย่างคุ้มค่า และจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นทรัพยากรทางธรรมชาติ และทรัพยากรทางสังคม นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งของใกล้ตัวซึ่งจะเกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน



3. ผลลัพธ์ของการดำเนินงาน

3.1 ผลที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์

โรงเรียนมีการติดตามผลการใช้นวัตกรรมการบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework ด้วยแบบสอบถามผู้ปกครองถึงมีความพึงพอใจในการใช้งาน พบว่า ผลการใช้งานนวัตกรรมมีความพึงพอใจในระดับดีมาก และนักเรียนชื่นชอบและมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น

3.2 ผลลัพธ์ของการดำเนินการ

1. นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning รูปแบบการบ้านดิจิทัลออนไลน์
2. นักเรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีความเป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ การใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
3. นักเรียนมีความตระหนักถึงประโยชน์และข้อพึงระวังในการใช้สื่อแบบดิจิทัลออนไลน์ ให้ความสำคัญกับข้อมูลสารสนเทศ ทักษะการต่างๆ และสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียนและชุมชน
4. นักเรียน ครู ผู้ปกครอง เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการเรียนรู้ร่วมกัน ครูผู้ปกครองมีการสื่อสารกันเป็นอย่างดี ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนร่วมกัน
5. นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

3.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะภาษาอังกฤษดีขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning รูปแบบดิจิทัลออนไลน์
2. ผู้เรียนมีความอยากรู้ อยากรเรียน อยากรทำงาน ผ่านทางสื่อแบบดิจิทัลออนไลน์มากขึ้น

4.คุณค่าของนวัตกรรม

4.1 การส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้

นวัตกรรมการบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้ดังนี้

- 1) นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีความสนใจและสามารถเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติตาม และเรียนรู้ร่วมกันกับผู้ปกครอง
- 2) นักเรียนสามารถสื่อสารบอกเล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้ให้คุณครู เพื่อนๆ ผู้ปกครองฟังได้ เกิดทักษะการแสวงหาความรู้ในยุคสารสนเทศอย่างปลอดภัย
- 3) เกิดความร่วมมือที่ดีพร้อมปฏิสัมพันธ์ ครู – นักเรียน นักเรียน – ผู้ปกครอง และครู – ผู้ปกครอง เกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งระบบ

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 สิ่งที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ ปัจจัยความสำเร็จที่น่าเสนอ สอดคล้องกับระบบ/วิธีการปฏิบัติงานที่เป็นผลมาจากการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน โดยมีการพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน โดยใช้วงจรวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนว ของ Lewin ดังนั้นกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการจึงประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยที่มีลักษณะเป็นเกลียวเวียนหรือวงจรต่อเนื่องกันไป นอกจากนี้ Lewin (1946), Kemmis & McTaggart (1988)

การบริหารจัดการสถานศึกษาที่ใช้นวัตกรรมการศึกษาการบ้านสนุกยุคดิจิทัล (Digital Homework) เป็นสื่อมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากเป็นตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียน ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจสิ่งที่ถ่ายทอดซึ่งกันและกัน ได้ผลตามจุดมุ่งหมาย และดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

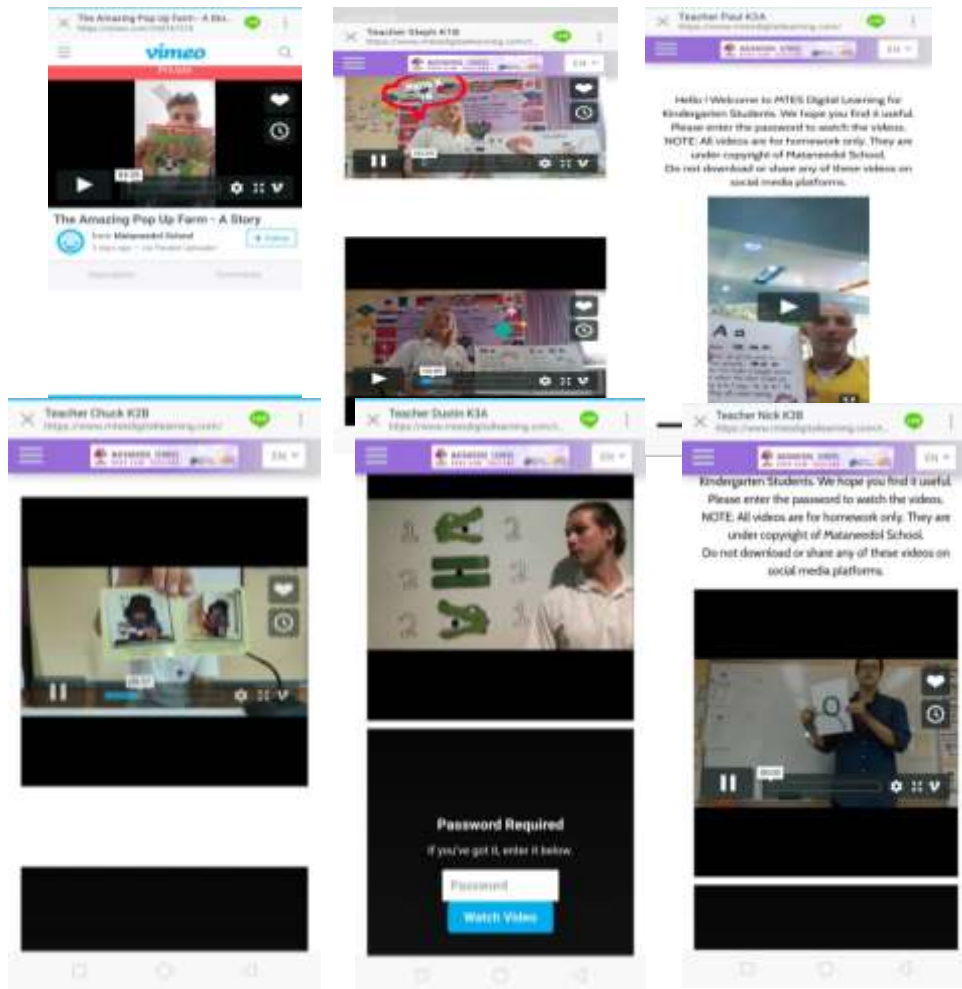
6. บทเรียนที่ได้เรียนรู้

6.1 การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและการนำผลงานไปใช้

1. กลวิธีนวัตกรรมการบ้านสนุก ยุคดิจิทัลเพื่อลดภาระการบ้าน ทำให้นักเรียนสนุกกับการทบทวนการเรียนรู้อย่างแท้จริง เห็นปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน ครู ผู้ปกครองอย่างชัดเจน
2. เกิดการปรับปรุงและพัฒนาวิธีดำเนินงาน ที่สามารถตอบสนองกับความต้องการ ที่เปลี่ยนแปลงการสื่อสาร ที่สะดวก รวดเร็ว จะเป็นการกระตุ้น จูงใจให้อยากแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นักเรียนกับคุณครู
3. การทำงานร่วมกัน ระหว่างครูและนักเรียนส่งเสริมสนับสนุนแบบบูรณาการ
4. การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย และเพิ่มประสิทธิภาพ เรียนรู้ผ่านทางนวัตกรรมผลงาน “การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”
5. ระบบสารสนเทศและการสื่อสาร ที่สะดวก รวดเร็ว จะเป็นการกระตุ้น จูงใจให้เกิดการเรียนรู้ นักเรียนเกิดความยินดีในการเรียนรู้ จนเกิด วัฒนธรรมการเรียนรู้อย่างยั่งยืน



ผู้ปกครองและนักเรียนเข้าชมการเรียนการสอนผ่านช่องทาง www.mtesdigitallearning.com หรือที่เรียกว่า “การบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework in the Digital Era is Fun”



7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ เมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม 2561 ท่านผู้อำนวยการ ดร. อรทัย สันติเมทนีดล ร่วมเสวนา Smart Education : สร้างโลกแห่งการเรียนรู้ และความปลอดภัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ณ ศูนย์ประชุมและแสดงสินค้านานาชาติขอนแก่น KICE อีสานอุตสาหกรรมแฟร์ ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 24-27 พฤษภาคม 2561

โดยท่านผู้อำนวยการ ดร.อรทัย สันติเมทนีดล เสนอแนวคิด แผน กระบวนการที่ก้าวไปสู่ Smart Education เนื่องจากเล็งเห็นโลกที่กำลังเปลี่ยนไป นักเรียนที่มาจากหลากหลายประเทศเข้ามาเรียนในไทยเพิ่มมากขึ้น วิธีการที่จะสามารถบริหารจัดการการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและเพิ่มกลวิธีการเรียนรู้ที่สนุกจึงเกิดนวัตกรรมนี้ขึ้นมา เน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning รูปแบบดิจิทัลออนไลน์ สามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเองกับคุณครูชาวต่างชาติ นวัตกรรมบ้านสนุก ยุคดิจิทัล ผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ ที่ใช้ได้ทั้ง smart phone คอมพิวเตอร์ ไอแพด แท็บเล็ตต่างๆ ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา การเล็งเห็นคุณค่าของแหล่งข้อมูลสารสนเทศนี้ จึงได้ร่วมคิดและพัฒนาเพื่อเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ยั่งยืน นักเรียนมีประสบการณ์จริง สนุก และเกิดความสุขในการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริงในยุค Smart Education



ทั้งนี้การพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อรองรับอนาคตให้การศึกษาเป็นเรื่องง่ายใกล้ตัว จนเกิดนวัตกรรมทางการศึกษาการบ้านสนุก ยุคดิจิทัล Digital Homework ที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนี้ได้อย่างตรงเป้าประสงค์ ทันโลกที่ทุกสิ่งเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว จากทั่วทุกมุมโลก และนำไปสู่การเผยแพร่อย่างแพร่หลายในอนาคตและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง

