นวัตกรรม Active Learning

การพัฒนานวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เน้น "การเปลี่ยนความรู้ที่เป็นรูปธรรมสู่ความเข้าใจเชิงสัญลักษณ์"

💡 แนวคิดหลักและการแก้ปัญหาด้วย Design Thinking

เป้าหมายหลัก: แก้ปัญหาการอ่านจับใจความ การเขียนสะกดคำ และการคิดวิเคราะห์ โดยใช้กระบวนการ **Design Thinking** ในการพัฒนา เพื่อให้ตรงกับปัญหาจริงของผู้เรียน

1. **Empathize** เข้าใจผู้เรียน
2. **Define** ระบุปัญหา
3. **Ideate** คิดไอเดีย
4. **Prototype** สร้างต้นแบบ
5. **Test** ทดลองใช้

📝 กิจกรรมพัฒนาการเขียนเรื่องจากภาพ (4W1H)

กลไกการเรียนรู้: นักเรียนอ่าน/ฟังเรื่องเล่า แล้วลากวางคำตอบใส่ใน **แผนภาพความคิด (Mind Map)** ตามกรอบ 4W1H ผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์ interactive

WHO	WHAT	WHERE	WHEN	HOW
ใคร	ทำอะไร	ที่ไหน	เมื่อไหร่	อย่างไร

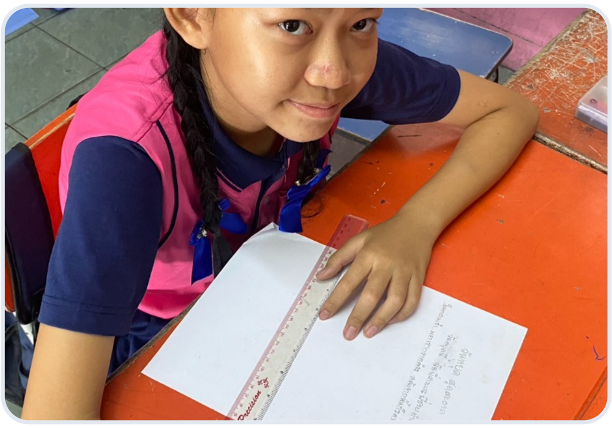
เครื่องมือสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์:

Canva Interactive | Genially | Wordwall

📸 ภาพบรรยากาศการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอน

สื่อ/ใบงานกิจกรรม 4W1H



นักเรียนฝึกปฏิบัติจริง

นางราตรี น้อยวรรณา
ครู ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพุทธิโศภน