

หัวข้อการวิจัย : การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และ การปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตรายโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รายวิชาสุขศึกษามุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถระบุสมาชิกในครอบครัว ความรักความผูกพันของครอบครัว นักเรียนระบุสิ่งที่ชื่นชอบและความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถบอกลักษณะความแตกต่างของเพศชายและเพศหญิง และสามารถปฏิบัติตามหลักสุขบัญญัติแห่งชาติ ๑๐ ประการได้เพื่อให้ตนเองและครอบครัวมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ ๔ การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค มาตรฐาน พ ๔.๑ เห็นคุณค่าและมีทักษะในการเสริมสร้างสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ผู้ทำการวิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนรายวิชาสุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพนมมาศพิทยากร อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ ประสบปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า ในปีการศึกษา ๒๕๖๖ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในเรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และ การปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตราย มีคะแนนรายจุดประสงค์ค่อนข้างต่ำ ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้งนี้เมื่อเหตุผลที่ค้นพบคือการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนไม่เน้นการลงมือปฏิบัติ และการฝึกทักษะด้านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จึงส่งผลให้นักเรียนขาดความสนใจและมีส่วนร่วมน้อยในการปฏิบัติจริง เกิดความเครียดและขาดความสุขในการเรียน ทำให้การเรียนไม่มีประสิทธิภาพ ซึ่งแนวทางหนึ่งที่ส่งเสริมการลงมือปฏิบัติและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง คือการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่ตนสนใจได้ทำงานอย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เกิดทักษะในการคิด การค้นคว้า แสวงหาความรู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างสรรค์ผลงานแล้วนำไปและเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม รายวิชาสุขศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และ การปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตราย โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ อันเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจของนักเรียนเพื่อตอบสนองสิ่งที่ตนอยากรู้จนสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ได้ค้นพบ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และ การปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตราย โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

๒. เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้เรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และ การปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตราย เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ขอบเขตของการวิจัย

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑.๑ ประชากร คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพนมมาศพิทยากร อ.ลับแล จ. อุตรดิตถ์ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๐ คน

๑.๒ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๑ โรงเรียนพนมมาศพิทยากร อ.ลับแล จ. อุตรดิตถ์ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๖ คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

๒. ตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และการปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตราย โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ตัวแปรตาม ได้แก่

๑. ผลการเรียนรู้ เรื่องการเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และการปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตราย

๒. ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม

๓. เนื้อหาที่ใช้การวิจัย ได้แก่ เนื้อหาในวิชาสุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาสาระที่ ๔ ชีวิตและครอบครัว มาตรฐานมาตรฐาน พ ๔.๑ และ สาระที่ ๕ การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค มาตรฐาน พ ๕.๑

วงรอบที่ ๑ เรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์

วงรอบที่ ๒ เรื่อง การปฏิบัติตนตามสัญลักษณ์และป้ายเตือนของสิ่งของหรือสถานที่ที่เป็นอันตราย

๔. ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการพัฒนานักเรียน ใช้เวลาใน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๘ ชั่วโมง ดังนี้

วงรอบที่ ๑ ๗ สค. ๖๖ – ๒๘ สค. ๖๖ (๔ ชั่วโมง)

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ (Knowledge) จินตนาการ (Imagination) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ความร่วมมือ (Collaborative)ทำให้เกิดนวัตกรรมที่อาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่ง หรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

วิธีดำเนินการวิจัย

วงรอบที่ ๑

๑. พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๒. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒และทดสอบหลังเรียน

๓. บันทึกผลสรุปผลที่ได้จากการทดลองใช้แผนการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในวงรอบที่ ๑

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

พบว่า แผนการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย เรื่อง การเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ เวลา ๔ ชั่วโมง

๑. ผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

วงรอบที่ ๑ เรื่องการเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์

ที่	คะแนน				สรุปผลการประเมิน			
	ใบกิจกรรมการแยกประเภทอาหาร (๑๐)	ใบกิจกรรมอาหารที่ฉันชอบ (๑๐)	ใบกิจกรรมร้านอาหารของฉัน (๑๐)	สอบหลังเรียน (๑๐)	รวม (๕๐)	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	๙	๘	๑๐	๙	๓๖	๙๐	✓	
๒	๑๐	๙	๑๐	๑๐	๓๙	๙๗.๕	✓	
๓	๑๐	๙	๑๐	๑๐	๓๙	๙๗.๕	✓	
๔	๙	๑๐	๑๐	๙	๓๘	๙๕	✓	
๕	๙	๑๐	๑๐	๙	๓๘	๙๕	✓	
๖	๙	๙	๑๐	๙	๓๗	๙๒.๕	✓	
๗	๑๐	๘	๑๐	๑๐	๓๘	๙๕	✓	
๘	๙	๘	๑๐	๙	๓๖	๙๐	✓	
๙	๙	๘	๑๐	๙	๓๖	๙๐	✓	
๑๐	๙	๘	๑๐	๙	๓๖	๙๐	✓	
๑๑	๑๐	๘	๑๐	๑๐	๓๘	๙๕	✓	
๑๒	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๔๐	๑๐๐	✓	
๑๓	๙	๙	๑๐	๙	๓๗	๙๒.๕	✓	
๑๔	๙	๙	๑๐	๙	๓๗	๙๒.๕	✓	
๑๕	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๔๐	๑๐๐	✓	
๑๖	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๔๐	๑๐๐	✓	
เฉลี่ย	๙.๕๕	๘.๙๕	๑๐.๐๐	๙.๕๕	๓๗.๘๑	๙๔.๕๓	✓	

จากตารางพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลการการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เฉลี่ยเท่ากับ ๓๗.๘๑ (จากคะแนนเต็ม ๔๐) หรือคิดเป็นร้อยละ ๙๔.๕๓ เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า นักเรียนจำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ ๘๐)

๒. ผลการศึกษาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ วงรอบที่ ๑ เรื่องการเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์

เลขที่	การวางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ	การพัฒนา นวัตกรรม และ ประเมิน ระหว่างการพัฒนา	การประเมินสรุป ประสิทธิภาพของ นวัตกรรมที่พัฒนา	การปรับปรุงแก้ไข จุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น	การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลสื่อสาร นวัตกรรมสู่สังคม	รวม	เฉลี่ย (ร้อยละ)	ระดับคุณภาพ
	(๕)	(๕)	(๕)	(๕)	(๕)	(๒๕)		
๑	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๒	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๓	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๑๐๐	ดีมาก
๔	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๑๐๐	ดีมาก
๕	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๖	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๗	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๘	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๙	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๑๐	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๑๑	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๑๒	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๑๐๐	ดีมาก
๑๓	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๑๔	๔	๔	๔	๕	๕	๒๒	๘๘	ดี
๑๕	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๑๐๐	ดีมาก
๑๖	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๑๐๐	ดีมาก
เฉลี่ย	๔.๓๑	๔.๓๑	๔.๓๑	๕.๐๐	๕.๐๐	๒๒.๙๔	๙๑.๗๕	ดี

จากตารางพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เรื่องการเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ เท่ากับ ๒๒.๙๔ (จากคะแนนเต็ม ๒๕) หรือคิดเป็นร้อยละ ๙๑.๗๕ เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า นักเรียนจำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ ๘๐)

จากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและสืบค้นข้อมูลเพื่อรวบรวมและจัดทำใบกิจกรรมและกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนจากผลการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง แต่สำหรับระดับความรู้และความสามารถของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ครูควรให้คำแนะนำนักเรียนอย่างต่อเนื่อง และควรจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจำนวนเนื้อหาที่สอนเพื่อให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน อีกทั้งนักเรียนยังสามารถแสดงความคิดเห็นและความสามารถได้อย่างเต็มที่

จากผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ พบว่านักเรียนมีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทั้งนี้ครูควรนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom ไปพัฒนาต่อยอดในการเรียนรู้เนื้อหาอื่นต่อไป