

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

The Learning Management Using Innovation as a Base

กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์
ครูเชี่ยวชาญ วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานโดยเน้นที่การจัดการเรียนรู้ในสายอาชีพ เน้นความท้าทายรวมถึงแนวทางในการจัดการศึกษาสายอาชีพในอนาคต โดยบทความนี้จะศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิดในการจัดการเรียนรู้ แนวความคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม แนวความคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานประกอบไปด้วย 1) แรงบันดาลใจ 2) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ประเมินผลจริง 4) เทคโนโลยี และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายมิติ และ 5) เครือข่ายการจัดการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

บทนำ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา การค้นคว้า ทดลองหาความรู้ได้ด้วยตนเอง การออกแบบและพัฒนาผลงานด้วยแนวคิดและวิธีการใหม่ๆ ผ่านการทำงานร่วมกันเป็นทีม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และการนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ กระบวนการเหล่านี้ล้วนจะช่วยพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติของผู้เรียนไปพร้อมกันบทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานจะเปลี่ยนจากผู้สอนที่ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ (Facilitator) ที่คอยสนับสนุน กระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน สร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์ การประเมินผลการเรียนรู้จะไม่เน้นเพียงการทดสอบวัดความรู้ แต่จะพิจารณาจากกระบวนการคิด ออกแบบ ทำงานพัฒนาชิ้นงานนวัตกรรม และทักษะต่างๆ โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายมิติและมีความต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานจึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษาให้ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบัน ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาประเทศชาติให้มีความเจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

แนวความคิดการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนนั้นเป็นสิ่งที่ต้องตระหนักเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลกและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ มากมายอันส่งผลต่อการเรียนรู้และวิถีการดำเนินชีวิต ผู้สอนจึงต้องเตรียมพร้อมและเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา กระบวนการจัดการเรียนรู้ จึงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน การที่ผู้สอนจะจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดสัมฤทธิ์ผลต่อผู้เรียนได้นั้น ผู้สอนจะต้องมีองค์ความรู้ลึก รู้อย่างที่หลากหลาย มีความเชี่ยวชาญ สามารถบูรณาการความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและทักษะที่จำเป็นได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การทดลอง การลงมือปฏิบัติจริง และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ผสมผสานกับแนวความคิดในการจัดการเรียนรู้ในแบบ Research-Based Learning (RBL) ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง แก้ปัญหา ประเมินผลตามสภาพจริง พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง **จึงสรุปได้ว่า** แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญคือการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ เน้นให้ลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ปฏิบัติ ประเมินผลจริง และพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

แนวความคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม

ในโลกยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง นวัตกรรมได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกมิติของคุณภาพชีวิต นวัตกรรมไม่เพียงแต่เป็นการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ แต่ยังรวมถึงการปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในอนาคตนวัตกรรมจะยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นในการรับมือกับความท้าทายระดับโลก การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา นวัตกรรมอย่างมีทิศทางและมีความรับผิดชอบจึงเป็นภารกิจสำคัญของทุกภาคส่วนในสังคม การสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งนวัตกรรมเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ตลอดจนการสร้างแรงจูงใจและการยกย่อง เชิดชูผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2562) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมไว้ว่า เป็นการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงก่อให้เกิดคุณค่า และสอดคล้องกับ วิชัย ตันติกุล (2566) ได้ให้แนวคิดของนวัตกรรมไว้ว่า เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาองค์กรและสังคม ด้วยการสร้างสรรค์แนวคิดและวิธีการใหม่ **จึงสรุปแนวความคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมได้ว่า** เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือต่อยอดสิ่งที่มีอยู่เดิม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณค่าในด้านต่าง ๆ โดยต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ การคิดแบบยืดหยุ่น และการประยุกต์ใช้ความรู้ทั้งในเชิงลึกและเชิงกว้าง เป็นการมุ่งเน้นถึงความสำคัญของความยั่งยืน การมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม และการบูรณาการเทคโนโลยีกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยนวัตกรรมต้องมีคุณค่า สามารถตอบโจทย์การใช้งานจริงโดยเฉพาะต่อชีวิตประจำวัน

แนวความคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน (Innovation-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการสร้างนวัตกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก สอดคล้องกับแนวคิดของ วิจารณ์ พานิช (2566) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูงและความสามารถในการสร้างนวัตกรรม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ทั้งนี้ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2565) ให้แนวคิดไว้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างนวัตกรรมผ่านกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกัน และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2567) ให้แนวคิดไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาเข้ากับเนื้อหาสาระ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง วัตถุประสงค์ตามสภาพจริง เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ขณะที่ Wilson (2023) ให้แนวคิดไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทดลอง และการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยและนวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Sarah Anderson (2024) ให้แนวคิดไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ เข้ากับการสอน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การสร้างนวัตกรรมผ่านการลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับ Emma Thompson (2024) ให้คำนิยามไว้ว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลองจริง ประเมินสภาพจริง ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม โดยผ่านการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ที่ผสมผสานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการคิดเชิงนวัตกรรม จึงสรุปแนวคิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานได้ว่าเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง การทดลอง การประเมินผลจริง สร้างแรงบันดาลใจ สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาที่หลากหลาย โดยใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

นักการศึกษา นักวิชาการ นักนวัตกรรม และบุคคลสำคัญ ได้กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานไว้ตามทักษะและบริบทของแต่ละคน ได้สืบค้นเรียบเรียง รวบรวม และสรุปองค์ประกอบได้ดังต่อไปนี้ สุชาติ วัฒนชัย (2565) ได้กำหนดองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ใช้นวัตกรรมเป็นฐานไว้ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ประเมินผลจริง ที่เน้นกระบวนการ 3) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ และ 4) เทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับ สุวิมล ว่องวานิช (2564) ซึ่งเป็นศาสตราจารย์ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงด้าน

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ได้กำหนดองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานไว้ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) แรงบันดาลใจ มุ่งกระตุ้น ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3) เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง และ 5) เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ครู และผู้เชี่ยวชาญ สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2567) ปัจจุบันเป็นราชบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มาตรฐานและคุณภาพทางการศึกษา เป็นอาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้กำหนดองค์ประกอบไว้ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ 2) แรงบันดาลใจ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยตัวอย่างนวัตกรรมที่น่าสนใจ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ประเมินผลจริง ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทดลอง และการแก้ปัญหา และ 4) การบูรณาการความรู้ ผู้เรียนนำความรู้จากหลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการสร้างนวัตกรรม ในขณะที่ John Anderson (2024) ได้กำหนดองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานไว้ 4 ประการ ได้แก่ 1) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2) การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง โดยเน้นกระบวนการคิดและสร้างนวัตกรรม 4) เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ

ตารางสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

	องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน	สุชาติ วัฒนชัย (2565)	สุวิมล ว่องวานิช (2564)	ทิศนา แคมมณี (2567)	John Anderson (2024)	ความถี่
1	การจัดการเรียนรู้เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง	/	/	/	/	4
2	สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์	/	/	/	/	4
3	เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่าง ผู้เรียน ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ		/		/	2
4	เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย	/	/			2
5	แรงบันดาลใจ		/	/		2
6	การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์				/	1
7	การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน	/				1
8	การบูรณาการความรู้สู่การสร้างนวัตกรรม			/		1

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากการสังเคราะห์มีจำนวนทั้งหมด 8 องค์ประกอบ ได้ใช้เกณฑ์พิจารณาจากองค์ประกอบที่มีความถี่สูง (ในที่นี้คือความถี่ตั้งแต่ 2 ขึ้นไป) ได้จำนวน 5 องค์ประกอบ คือ การสร้างแรงบันดาลใจ สร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง การใช้เทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และ สร้างเครือข่ายระหว่างผู้เรียน ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ แสดงเป็นองค์ประกอบได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

แรงบันดาลใจ

การสร้างแรงบันดาลใจในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ได้มีผู้เชี่ยวชาญกล่าวไว้ดังนี้ วิจารย์ พานิช (2566) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างแรงบันดาลใจคือกระบวนการกระตุ้นความสนใจและความปรารถนาในการเรียนรู้ ความท้าทาย ผ่านการสร้างประสบการณ์ที่มี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงผลักดันในการพัฒนาตนเอง สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2565) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้คือการจุดประกายความคิดผ่านการใช้นวัตกรรมที่สร้างความท้าทายและความสนใจ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ มนต์ชัย เทียนทอง (2567) ได้กล่าวไว้ว่า แรงบันดาลใจในการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ท้าทาย ใฝ่เรียนรู้ และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ สรุปแรงบันดาลใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ได้ว่า เป็นการมุ่งเน้นการปรับทัศนคติในแง่บวก เสริมสร้างแรงบันดาลใจจากผู้ประสบความสำเร็จ การส่งเสริมการคิดเชิงออกแบบ เสริมสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย เพื่อเพิ่มพูนความสนใจและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดเวลา

สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน วิจารย์ พานิช (2566) กล่าวว่า เป็นการจัดพื้นที่และบรรยากาศที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน การทำงานเป็นทีม และการเข้าถึงเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับการสร้างนวัตกรรม สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2567) ที่กล่าวว่าการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบริบทของนวัตกรรม เป็นการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอน ขณะที่ ทิศนา ขัมมณี (2566) กล่าวว่า เป็นการจัดองค์ประกอบทั้งทางกายภาพและจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ท้าทาย รวมทั้งการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับ ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2566) ให้คำนิยามเกี่ยวกับ การสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการพื้นที่และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาสมัยใหม่ โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่าการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่ใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและผู้สอนในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง ในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ผ่านการวางแผน ปฏิบัติ สังเกต และสะท้อนผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2567) ที่กล่าวไว้ว่าเป็นเป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างนวัตกรรมและการปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การทดลอง และการประเมินผลจริง ที่เน้นการสะท้อนคิดและการนำไปพัฒนาต่อยอด เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย

เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ทิศนา ขัมมณี (2567) กล่าวไว้ว่า การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดนวัตกรรมการเรียนรู้ต้องตอบสนองการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ ขณะที่ ปรัชญนันท์ นิลสุข (2564) กล่าวไว้ว่า แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ สรุปได้ว่า การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในยุคดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน โดยผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างห้องเรียนกับโลกภายนอกผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายมิติ

เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ

การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ทิศนา ขัมมณี (2567) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับปรัชญนันท์ นิลสุข (2564) ได้กล่าวไว้ว่าการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ เป็นการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่มีการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ผ่านนวัตกรรมการเรียนการสอนสมัยใหม่ สรุปได้ว่าการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ เป็นการเชื่อมโยงแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประสบการณ์ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย รวมทั้งสร้างช่องทางในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างยั่งยืน

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้โดยนวัตกรรมเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างองค์รวม มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนเพื่อก้าวสู่โลกแห่งการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ที่นอกจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง การสร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างแรงบันดาลใจ การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ แล้วสำคัญที่สุดคือบทบาทของผู้จัดการเรียนรู้ ที่จะเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) การให้คำปรึกษาและแนะแนวทาง การสร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการทดลอง รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบและกล้าแสดงออก

เอกสารอ้างอิง

- Anderson, J. (2024). Innovation-based learning: Components and implementation strategies. *Journal of Educational Innovation*, 15(2), 45-62.
- Anderson, S. (2024). Innovation-based learning: A new paradigm in education. *Educational Innovation Review*, 15(2), 45-62.
- Thompson, E. (2024). The transformative power of innovation-based learning in modern education. *International Journal of Innovation in Education*, 8(3), 112-128.
- Wilson, M. (2023). Innovation-based learning: Principles and practices for modern education. *International Journal of Educational Technology*, 12(4), 78-95.
- กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์. (2567). การจัดการเรียนรู้ใช้นวัตกรรมเป็นฐาน. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567 จาก www.konsangsan.com/ibl.pdf
- กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์. (2567). ความคิดสร้างสรรค์. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567 จาก http://www.konsangsan.com/2019kitt/pdf/Unit1_Creativity.pdf
- ทิตินา แคมมณี. (2567). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรัชญนันท์ นิลสุข. (2567). การพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการศึกษา. *วารสารวิชาการครูศาสตร์อุตสาหกรรม*, 12(2), 1-10.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2565). การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). วิทยาลัยครูศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2567). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล. ศูนย์ผลิตตำราเรียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วิจารณ์ พานิช. (2566). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย ตันติกุล. (2566). นวัตกรรมเพื่อการพัฒนา. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมชาย อัครปัญญาวิทย์. (2566). จิ้งหรีด : โปรตีนทางเลือกเพื่อความยั่งยืน. *วารสารวิทยาศาสตร์การเกษตร*, 15(2), 45-52.
- สำนักนวัตกรรมการศึกษา. (2562). นวัตกรรมคืออะไร. กรุงเทพฯ: สำนักนวัตกรรมการศึกษา.
- สุชาติ วัฒนชัย. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานสำหรับการศึกษาไทยในยุคดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*
- สุธีระ ประเสริฐสรรพ. (2561). การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน. กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2567). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคใหม่. *วารสารวิธีวิทยาการวิจัย*