

มโนทัศน์: นวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อการพัฒนากระบวนการสอนสำหรับวิชาชีพครู

Concept: Learning Innovations for Developing Teaching Processes in the Teaching Profession

กมลพร ทองธิยะ
Kamonphorn Thongthiya

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University, Chiang Mai
E-mail: kamonphorn_tho@cmru.ac.th

Received July 13, 2025; Revised September 9, 2025; Accepted September 17, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ มโนทัศน์เกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ และการประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากระบวนการสอนสำหรับวิชาชีพครู ซึ่ง นวัตกรรมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและตอบสนองต่อความ ต้องการของผู้เรียนในรูปแบบที่แตกต่างกัน เพื่อส่งเสริมคุณภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม เสริมสร้างทักษะที่สำคัญสำหรับอนาคต และลดข้อจำกัดทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่าง เต็มศักยภาพของตนเอง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้จึงไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน แต่ ยังเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเติบโตและ ประสบความสำเร็จในโลกที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

บทความนี้ได้นำเสนอ มโนทัศน์ในเรื่องความหมายและคุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้ ความสำคัญ ของนวัตกรรมการเรียนรู้ ประเภทของนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ และการประเมิน นวัตกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนรู้ในบริบทประเทศไทย ซึ่งการเรียนรู้ใน ยุคที่กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วย ยกระดับคุณภาพการศึกษาและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การศึกษาไม่เพียงแต่ต้องการเนื้อหาที่ดีแต่ยังต้องการการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถปรับตัวได้ใน สภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นวัตกรรมการเรียนรู้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเตรียมความ พร้อมให้กับผู้เรียนในการเผชิญกับความท้าทายที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้; มโนทัศน์เกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้; การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
การประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้

Abstract

This academic article aims to present concepts related to learning innovation, the development of learning innovation, and the evaluation of learning innovation for the improvement of teaching processes in the teaching profession. Learning innovation is regarded as

a crucial tool for promoting diverse learning processes and responding to the needs of learners in different forms. The purpose is to enhance the quality of teaching and learning to suit environmental conditions, strengthen essential skills for the future, and reduce learning limitations for learners, enabling them to access knowledge to their full potential. The development of learning innovation not only helps increase teaching and learning efficiency but also creates learning opportunities that can develop in a better direction and enables learners to grow and succeed in an ever-changing world.

This article presents concepts related to the meaning and characteristics of learning innovation, the importance of learning innovation, the types of learning innovation, the development of learning innovation, and the evaluation of learning innovation, as well as examples of learning innovations implemented in the context of Thailand. In an era facing social and technological changes, the development of learning innovation is essential for elevating educational quality and effectively responding to contemporary learners' needs. Education requires not only good content but also meaningful learning that can adapt to rapidly changing environments. Learning innovation thus serves as a crucial tool for preparing learners to face challenges that may arise in the future.

Keywords: Learning Innovation; Concepts of Learning Innovation; Development of Learning Innovation; Evaluation of Learning Innovation

บทนำ

“นวัตกรรม” คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2558) ในยุคของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การศึกษาจึงไม่อาจหลีกเลี่ยงการปรับตัวกับการพัฒนาเหล่านี้ การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องปรับตัวให้เท่าทันเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับบริบทสังคม โดยได้นำนวัตกรรมการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างรอบด้าน นวัตกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งใหม่ ๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน หรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ แนวคิด รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2561) ไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การใช้เทคโนโลยีเท่านั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร หรือการใช้เทคโนโลยี ซึ่งล้วนแต่เป็นทักษะที่จำเป็นในโลกปัจจุบัน นวัตกรรมการเรียนรู้ ไม่เพียงแต่จะช่วยให้การศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและทันสมัย แต่ยังสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในทุกๆ รูปแบบ การนำเทคโนโลยีมาใช้ไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงวิธีการสอน แต่ยังสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาในระยะยาว ในท้ายที่สุด การนำนวัตกรรมการเรียนรู้ มาใช้ในระบบการศึกษาจะช่วยให้การเรียนการสอนกลายเป็นกระบวนการที่มีความหมายและมีผลต่อชีวิตของผู้เรียนในเชิงลึก ทั้งในด้านทักษะทางวิชาการและการพัฒนาความสามารถในการใช้ชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้ที่อยู่ในวงการศึกษามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความรู้และเข้าใจในความเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในบทความนี้จะนำเสนอในประเด็นความหมายของนวัตกรรมการเรียนรู้ คุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้ ความสำคัญของนวัตกรรมการเรียนรู้

ประเภทของนวัตกรรมการเรียนรู้ การเลือกใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ การประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ และตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยอย่างยั่งยืน

ความหมายของนวัตกรรมการเรียนรู้

หนึ่งในนิยามที่สำคัญของ “นวัตกรรม” คือ การนำผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการใหม่ที่ปรับปรุงให้ดีขึ้นมาใช้ วิธีการใหม่ หรือการดำเนินการแบบใหม่มาใช้ในองค์กร ธุรกิจ สถานที่ทำงาน หรือสังคมภายนอก (OECD, & Eurostat, 2005) โดย “นวัตกรรม” (Innovation) อาจมองว่าเป็น การกระทำหรือสิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือแตกต่างจากเดิม ซึ่งอาจเป็นความคิด วิธีการ หรืออุปกรณ์ เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2558) ที่ได้ให้ความหมาย “นวัตกรรม” คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม

สำหรับความหมายของ “การเรียนรู้” มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ได้แก่ วิชัย วงศ์ใหญ่ (2563) ได้ให้ความหมาย การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการหรือวิธีการที่ผู้เรียนใช้ในการสร้างความรู้ความเข้าใจเชิงลึก (Deep learning) ให้กับตนเองผ่านการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย มีความใฝ่ฝันที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้นั้น ๆ มารุต พัฒนาผล (2566) ได้กล่าวเกี่ยวกับ การเรียนรู้ ว่าเป็นกระบวนการรู้คิด (Cognitive process) ที่เกิดขึ้นในสมองของบุคคล เพื่อสร้างความหมายของข้อมูลสารสนเทศ และสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่รับเข้ามาทางประสาทสัมผัส เกิดเป็นความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ ความรู้สึก และพฤติกรรมต่าง ๆ

สำหรับนวัตกรรมที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ นักวิชาการเรียกว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ (Learning Innovation) หรือนวัตกรรมการสอน (Teaching Innovation) เนื่องจากเป็นนวัตกรรมที่ใช้สำหรับการจัดการศึกษาให้กับผู้เรียน ซึ่งทั้งสองคำนี้มีความแตกต่างกันในลักษณะของการนำไปใช้ โดยนวัตกรรมการเรียนรู้ มุ่งเน้นไปผู้เรียนที่จะได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาหรือทักษะต่างๆ ส่วนนวัตกรรมการสอน มุ่งเน้นที่การพัฒนาวิธีการและเทคนิคการสอนของครูหรือผู้สอน เพื่อให้สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ทั้งสองสิ่งนี้มีความสัมพันธ์กันและสนับสนุนกัน เพราะการปรับปรุงวิธีการสอนของครูสามารถช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และในทางกลับกัน วิธีการเรียนรู้ที่ดีสามารถกระตุ้นให้การสอนได้ผลดีขึ้นเช่นกัน

ดังนั้น “นวัตกรรมการเรียนรู้” (Learning Innovation) จึงหมายถึง แนวคิด หรือวิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่สามารถทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่น่าสนใจ สนุกสนาน และมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยการใช้สื่อเทคโนโลยี วิธีการสอนที่หลากหลาย หรือการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) นวัตกรรมที่มีลักษณะเป็นนามธรรม ได้แก่ เทคนิควิธีการ แนวคิดทฤษฎีทางการศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการวัดประเมินผล และ 2) นวัตกรรมที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม ได้แก่ สื่อวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ทางการศึกษา เช่น ชุดการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองในการเรียนวิทยาศาสตร์ เป็นต้น (ทิตนา แคมมณี, 2560; สุคนธ์ สินธพานนท์, 2561; นิรดา เวชญาลักษณ์, 2562; รัตนะ บัวสนธ์, 2564)

คุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้

คุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้ มีหลายด้านที่สำคัญ ซึ่งช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน โดยคุณสมบัติหลัก ๆ ของนวัตกรรมการเรียนรู้ (ทิตนา แคมมณี (2560), สุคนธ์ สินธพานนท์ (2561), สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ (2553)) ได้แก่

1. เป็นสิ่งใหม่ (Newness) ซึ่งมีความหมายในหลายลักษณะด้วยกัน ได้แก่

1.1 เป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน เป็นสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนเลย หรือมีบางส่วนที่พัฒนาขึ้นมาใหม่

1.2 เป็นสิ่งใหม่ในบริบทหนึ่ง แม้จะเคยใช้ในบริบทอื่นมาก่อน กล่าวคือ การนำสิ่งที่เคยใช้ในที่หนึ่ง มาใช้ในอีกที่หนึ่ง ซึ่งยังไม่เคยมีการใช้มาก่อนในบริบทนั้น ก็ถือว่าเป็นนวัตกรรมของบริบทนั้น

1.3 เป็นสิ่งที่เคยมีคนใช้บ้างแล้ว แต่ยังไม่แพร่หลาย อาจเป็นสิ่งที่เคยนำมาใช้แต่ยังไม่ได้ผลเท่าที่ควร ต่อมามีการปรับปรุงให้ดีขึ้น แล้วนำกลับมาใช้อีกครั้งจนเริ่มมีการยอมรับ ก็ถือว่าเป็นนวัตกรรมได้

1.4 เป็นสิ่งใหม่ที่กำลังอยู่ระหว่างการทดลองใช้ เช่น การทดลองนำแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน หากยังไม่เคยใช้มาก่อน ก็จัดว่าเป็นนวัตกรรมที่อยู่ในระหว่างการพัฒนา

2. การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) นวัตกรรมต้องเกิดจากการใช้ความรู้ควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่แค่การลอกเลียนหรือทำซ้ำจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว

3. ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) กล่าวคือ นวัตกรรมควรช่วยสร้างคุณค่าหรือมูลค่าเพิ่ม ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของรายได้โดยตรง หรือการประหยัดเวลา ลดค่าใช้จ่าย และช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

โดยสรุป คุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1. เป็นสิ่งใหม่ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ใหม่ทุกส่วน หรือใหม่เพียงบางส่วนของสิ่งนั้น 2. เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ อาจมีการนำจากสิ่งเดิมที่เคยมีมาปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบท ไม่ใช่แค่การลอกเลียนหรือทำซ้ำจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว 3. เป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณสมบัติที่กล่าวมาจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและทำให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปได้อย่างสนุกสนาน น่าสนใจ ประหยัดเวลาในการเรียนรู้ และมีคุณค่ามากยิ่งขึ้นสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

ความสำคัญของนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการเรียนรู้ช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตอบสนองต่อความต้องการและความท้าทายของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านเทคโนโลยีและความรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่เรียนกระจ่างชัดเจน ทำให้การพัฒนาด้านการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2561) นวัตกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ นวัตกรรมการเรียนรู้ยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่พบจากการจัดการเรียนรู้ อันจะทำให้เกิดผลดีต่อผู้เรียน ผู้สอน และวงการศึกษา ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนารอบด้าน เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ และพัฒนาเต็มตามศักยภาพของตน (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) โดยสรุป ความสำคัญของนวัตกรรมการเรียนรู้ สามารถแบ่งความสำคัญได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. ความสำคัญต่อผู้เรียน นวัตกรรมการเรียนรู้ช่วยตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน โดยช่วยส่งเสริมให้กระบวนการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและรอบด้าน นำไปสู่การบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรายวิชาและหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสำคัญต่อผู้สอน การพัฒนาวิธีการสอนใหม่ ๆ ส่งผลให้ผู้สอนสามารถพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเป็นเครื่องกระตุ้นความคิดและการพัฒนาตนเองของผู้สอน นอกจากนี้ นวัตกรรมการเรียนรู้ยัง เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีความสะดวกรวดเร็ว ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และช่วยลดระยะเวลาในการสอนลง

3. ความสำคัญต่อระบบการศึกษา เมื่อมีการพัฒนาและเผยแพร่ นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพในวงกว้าง จะส่งผลให้ระบบการศึกษามีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ซึ่งนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาโดยรวมของประเทศ

ประเภทของนวัตกรรมการเรียนรู้

ประเภทของนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ สามารถจำแนกตามลักษณะของนวัตกรรมได้ 2 ประเภท (พิชิต ฤทธิจรูญ, 2564) ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ สิ่งประดิษฐ์ทางการศึกษา (product/invention) เป็นสื่อการเรียนการสอนหรือสิ่งประดิษฐ์ที่ครูใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ หรือให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชุดการสอน ชุดการเรียน หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดสื่อประสม วีดิทัศน์ สไลด์ประกอบเสียง เกม นิทาน บทเรียนการตูน บทเพลง ใบงาน แบบฝึก ชุดฝึกปฏิบัติ เป็นต้น

2. รูปแบบการสอน หรือวิธีการจัดการเรียนรู้ (model of teaching / instructional) เป็นรูปแบบ กลวิธี หรือเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (project – based learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem – based learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บช่วยสอน (web – based instruction) เทคนิควิธีการปรับปรุงพฤติกรรม เทคนิคการจัดกิจกรรมพัฒนา รูปแบบการฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม รูปแบบการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักวิจัยพัฒนาขึ้น เป็นต้น

สรุปได้ว่า ประเภทของนวัตกรรมการเรียนรู้ หากแบ่งตามลักษณะของนวัตกรรมจะสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ 1) นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม ได้แก่ นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เป็นผลิตภัณฑ์หรือสิ่งประดิษฐ์ สื่อการสอน หลักสูตร เป็นต้น 2) นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นนามธรรม ได้แก่ นวัตกรรมที่เป็นรูปแบบ/เทคนิค/วิธีสอน แนวคิด ทฤษฎี กระบวนการ เป็นต้น

การเลือกใช้นวัตกรรมการเรียนรู้

การเลือกใช้นวัตกรรมเรียนรู้ที่ดี ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องของความทันสมัยหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ เท่านั้น แต่ต้องเป็นสิ่งที่ "เหมาะสม" และ "เป็นไปได้จริง" เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มศักยภาพและบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ในการเลือกใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด มีข้อควรพิจารณา สรุปได้ดังนี้ (ทิตนา แฉมณี (2560), สุรศักดิ์ อุดมืองเพี้ย และคณะ (2567))

1. เหมาะสมกับผู้เรียน นวัตกรรมที่เลือกใช้ควรตอบสนองความต้องการ ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ ต้องพิจารณาอายุ ระดับการศึกษา ความสามารถทางเทคโนโลยี และรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของบทเรียน ควรเลือกนวัตกรรมที่ช่วยให้เนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามเป้าหมายที่วางไว้ ครูต้องพิจารณาว่านวัตกรรมที่เลือกใช้สอดคล้องกับเนื้อหาที่สอนหรือไม่

3. สามารถนำไปใช้จริงได้ในสถานการณ์การสอน นวัตกรรมควรนำไปใช้ในชั้นเรียนได้จริง ไม่ยุ่งยากเกินไป และมีเครื่องมือหรือทรัพยากรสนับสนุนเพียงพอ ควรเลือกใช้นวัตกรรมที่มีงานวิจัยรองรับประสิทธิภาพ ไม่ใช่เพียงเพราะความทันสมัยหรือความน่าสนใจเท่านั้น

4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ควรใช้นวัตกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

5. เหมาะสมกับเวลาและทรัพยากรที่มี การใช้นวัตกรรมควรคำนึงถึงระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ตลอดจนงบประมาณและอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ ต้องพิจารณางบประมาณ อุปกรณ์ที่มี ทักษะของครู และเวลาที่ใช้ในการเตรียมการ

6. สามารถวัดและประเมินผลได้ นวัตกรรมที่ดีควรมีรูปแบบหรือวิธีการประเมินผลที่สะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

นอกจากนั้นครูผู้ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ควรต้องพิจารณาประสิทธิภาพของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับประเภทของลักษณะข้อมูลและประสิทธิภาพการรับรู้ของผู้เรียน

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ต้องมีการวางแผน การใช้เทคโนโลยี และการปรับปรุงวิธีการสอนหรือการเรียนรู้เพื่อให้การศึกษาในทุกะดับมีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ซึ่งมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยการนำหลักการและเทคนิคต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น การที่นักพัฒนานวัตกรรมขาดความรู้เกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมเป็นสาเหตุหลักของความล้มเหลวในการคิดค้นนวัตกรรม (Sandberg & Ohman, 2011) มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งพบว่า การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงนั้น มีขั้นตอนที่คล้ายคลึงกัน โดยสามารถวิเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

นอกจากนั้นครูผู้ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ควรต้องพิจารณาประสิทธิภาพของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับประเภทของลักษณะข้อมูลและประสิทธิภาพการรับรู้ของผู้เรียน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 1 ประสิทธิภาพของนวัตกรรม (ณิรดา เวชญาลักษณ์, 2562)

ลักษณะข้อมูล/ นวัตกรรม	ข้อมูลเชิงสถิติ และตัวเลข	ภาพและ สถานการณ์จริง	หลักการแนวคิด ทฤษฎี	ขั้นตอนการ ปฏิบัติ	แนวคิดค่านิยม เจตคติ
ภาพนิ่ง	***	**	**	**	*
ภาพยนตร์	**	***	***	***	***
โทรทัศน์	**	***	***	**	**
วัสดุ 3 มิติ	*	*	*	*	*
เทปบันทึกเสียง	*	**	*	**	**
การสาธิต	*	**	*	***	***
สิ่งพิมพ์	***	*	**	**	**
การบรรยาย	**	*	**	**	**

*** ประสิทธิภาพสูง ** ประสิทธิภาพปานกลาง * ประสิทธิภาพต่ำ

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ต้องมีการวางแผน การใช้เทคโนโลยี และการปรับปรุงวิธีการสอนหรือการเรียนรู้เพื่อให้การศึกษาในทุกะดับมีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนใน

ยุคปัจจุบัน ซึ่งมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยการนำหลักการและเทคนิคต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น การที่นักพัฒนานวัตกรรมขาดความรู้เกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมเป็นสาเหตุหลักของความล้มเหลวในการคิดค้นนวัตกรรม (Karl W Sandberg, Gerth Ohman, 2011) มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งพบว่า การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงนั้น มีขั้นตอนที่คล้ายคลึงกัน โดยสามารถวิเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 การวิเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้	ทีศนา แซมมณี (2560)	สุคนธ์ สินธพานนท์ (2561)	ณิรดา เวชญาติลักษณ์ (2562)	พิชิต ฤทธิ์เจริญ (2564)	รัตนะ บัวสนธ์ (2564)	Design Thinking (Interaction Design Foundation, 2016)	Diamond Model (Design Council, 2025)
1. การระบุปัญหาและกำหนดเป้าหมายการ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓		✓	✓
2. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้			✓	✓	✓	✓	✓
4. การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของ นวัตกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. การทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. การประเมินผลการใช้มนวัตกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตาราง 2 แสดงการวิเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีขั้นตอนในการพัฒนาที่คล้ายคลึงกัน โดยสรุปขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้มี 6 ขั้นตอน ดังนี้



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

จากแผนภาพที่ 1 แสดงถึง ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ สามารถอธิบายโดยสังเขปดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การระบุปัญหาและกำหนดเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

การระบุปัญหาเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เพราะการเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นจะช่วยให้สามารถหาวิธีการและเครื่องมือที่เหมาะสมในการแก้ปัญหานั้นได้ ช่วยให้การพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้มีความชัดเจนและมุ่งเน้นไปในทิศทางที่ถูกต้องและสามารถวัดผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคนิค วิธีดำเนินการ ได้แก่ การสังเกตชั้นเรียน การสัมภาษณ์นักเรียน ครู ผู้ปกครอง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อรวบรวมและค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหา โดยต้องพิจารณาความเป็นไปได้ ความเหมาะสมของนวัตกรรมการเรียนรู้และความเหมาะสมกับบริบทของนักเรียน จากนั้นประเมินแต่ละแนวทาง การแก้ปัญหาตามเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ และข้อจำกัดของนักเรียนและบริบทด้านต่าง ๆ เทคนิควิธีดำเนินการ ได้แก่ การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารสิ่งพิมพ์ การสังเคราะห์งานวิจัย และการวิจัยเชิงสำรวจ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้

การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการสังเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้ เลือกแนวทางการ แก้ปัญหาที่ดีที่สุดตามเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ โดยการออกแบบนั้นต้องคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ ของผู้เรียน ทรัพยากรที่จะใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้โดยสร้างเป็นภาพร่างหรือเขียนเป็นแนวทางการพัฒนาอย่างย่อ พร้อมทั้งจัดเตรียมทรัพยากร เทคนิค วิธีดำเนินการ ได้แก่ การสังเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวม จัดลำดับความสำคัญของปัญหา ตัดสินใจเลือกแนวทางการ แก้ปัญหา ถ่ายทอดความคิด ระดมสมอง วาดภาพต้นแบบนวัตกรรม เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม การเรียนรู้ตามที่ออกแบบไว้ โดยมุ่งหวังให้นวัตกรรมที่สร้างขึ้นสามารถแก้ปัญหาได้ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดและ

สามารถสร้างผลลัพธ์ที่ดีในด้านการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม โดยอาจให้ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้มาร่วมประเมินประสิทธิภาพเบื้องต้น และปรับปรุงแก้ไขตาม ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เทคนิควิธีดำเนินการ ได้แก่ จัดทำรายละเอียดของนวัตกรรมตามแต่ละส่วน หากเป็น นวัตกรรมบางประเภทที่เฉพาะด้าน ควรใช้ผู้เชี่ยวชาญโดยเฉพาะมามีส่วนร่วมในการสร้าง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 การทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้

การทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นการทดลองใช้งานในสถานการณ์จริง เช่น ในห้องเรียนหรือกับกลุ่ม ตัวอย่าง เพื่อดูผลลัพธ์และประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลในการนำมาปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมการเรียนรู้ เทคนิควิธีดำเนินการ ได้แก่ จัดทำคู่มือการใช้นวัตกรรม เอกสารหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ให้ครบถ้วน ขออนุญาตสถานศึกษาในการเข้าเก็บข้อมูล อธิบายชี้แจงเกี่ยวกับการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ เก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยอาจใช้ข้อสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินทักษะ เพื่อนำไปประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 6 การประเมินผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้

การประเมินผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นการตรวจสอบว่านวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถแก้ปัญหาได้ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดหรือไม่ มีสิ่งใดที่ต้องแก้ไขปรับปรุง ซึ่งการประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ควร มีการประเมินทั้งระยะสั้นและระยะยาวในการใช้นวัตกรรมที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เทคนิควิธีดำเนินการ ได้แก่ วิเคราะห์ผลการใช้นวัตกรรม ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน พฤติกรรมของนักเรียน ทักษะของนักเรียนที่เปลี่ยนแปลงไปหลังจากใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ข้อมูลจากแบบวัดประเมินในขั้นตอนที่ 4 อาจมีการจัดประชุมคณะครูเพื่อสะท้อนผลการใช้นวัตกรรม สอบถามความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้อง และจัดทำรายงานการใช้นวัตกรรม เป็นต้น

การประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้

การประเมินนวัตกรรมนั้นมีความสำคัญที่ทำให้รู้ว่าผลงานที่นำเสนอ นั้นมีความเป็นนวัตกรรมหรือไม่ การประเมินนวัตกรรมจึงควรประเมินให้ครบทั้ง 1) ด้านกระบวนการพัฒนา 2) ด้านคุณค่า และ 3) ด้านความเป็นนวัตกรรม การประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้จึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่จะทำให้ นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมานั้นสมบูรณ์อย่างแท้จริง (เนาวนิตย์ สงคราม, 2557) ดังนั้น การประเมินนวัตกรรมจึงควรประเมินให้ครอบคลุมทุกด้าน สามารถจำแนกการประเมินนวัตกรรมออกเป็น 3 ด้าน (เอกพรต สมุธานนท์, 2553) ดังนี้

1) ด้านความเป็นนวัตกรรม เป็นการประเมินว่านวัตกรรมนั้นเป็นสิ่งที่มียู่งก่อนแล้วหรือไม่ หรือมีการพัฒนามาบางส่วน หรือเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน

2) ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม เป็นการประเมินในแต่ละองค์ประกอบของกระบวนการ ได้แก่ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม การใช้หลักการแนวคิดทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม การออกแบบพัฒนานวัตกรรม การพัฒนานวัตกรรม การมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม

3) ด้านคุณค่าและประโยชน์ของการพัฒนานวัตกรรม เป็นการประเมินความคุ้มค่าระหว่างการพัฒนา นวัตกรรมกับผลลัพธ์ที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม อาทิ การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้ การยอมรับ การนำไปใช้ว่ามีคุณค่าและประโยชน์ตามเป้าหมายที่กำหนดหรือไม่

การประเมินผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้จะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ มีส่วนใดที่ยังบกพร่องและต้องปรับปรุงแก้ไข ซึ่งเทคนิควิธีการประเมินสามารถทำได้หลายวิธี (รัตนะ บัวสนธ์, 2564) ดังนี้

1) การจัดประชุมผู้เกี่ยวข้อง การใช้วิธีนี้ทำให้ได้ความคิดเห็นข้อวิพากษ์วิจารณ์ ตลอดจนข้อบกพร่องของนวัตกรรมอย่างหลากหลายมุมมอง การใช้เทคนิควิธีการประชุมสำหรับประเมินนวัตกรรมเป็นวิธีการที่สะดวกและทำให้ได้ข้อมูลตรงกับความต้องการโดยใช้ระยะเวลาค่อนข้างสั้น

2) การสัมภาษณ์ซักถาม เป็นการสัมภาษณ์ที่กระทำอย่างไม่เป็นทางการ เช่น การพูดคุยปกติเพื่อให้บุคคลแสดงความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมนั้นอย่างตรงไปตรงมา

3) การรายงานตนเอง มุ่งให้กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เป็นผู้เขียนบรรยายความรู้สึกนึกคิดของตนเองที่ได้รับการทดลองใช้นวัตกรรม

4) การใช้แบบสอบถามความคิดเห็น เป็นการให้กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ได้แสดงความคิดเห็นหรือความพึงพอใจ ตลอดจนข้อเสนอแนะต่อนวัตกรรม โดยอาจสร้างแบบสอบถามหรือแบบประเมินในลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (rating scale) ตามแบบของ Likert ก็ได้ และพิจารณาช่วงระดับความคิดเห็นให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ตอบ

กล่าวโดยสรุป การประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของนวัตกรรมที่นำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย การประเมินนวัตกรรมที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ต้องประเมินในครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความเป็นนวัตกรรม 2) ด้านกระบวนการ และ 3) ด้านคุณค่าของนวัตกรรม ซึ่งเทคนิควิธีการประเมินนวัตกรรมการศึกษานั้น สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การสัมภาษณ์ การใช้แบบประเมิน การใช้แบบสอบถาม เป็นต้น

ตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนรู้ในบริบทประเทศไทย

การพัฒนาการเรียนการสอนจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพบริบทสังคมชุมชนและความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน ตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาของไทยที่ได้รับการสนับสนุนและเผยแพร่โดยสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา ดังนี้

1) การพัฒนาเด็กปฐมวัยเจนอัลฟ่าในโลกยุค BANI ด้วย Smart Baankunmae Model นวัตกรรมจากโรงเรียนบ้านคุณแม่ จังหวัดเชียงใหม่ (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2568)

2) การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงของนักเรียน โดยใช้คำถามเป็นฐานบูรณาการร่วมกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study) ด้วยรูปแบบการบริหาร PEERS Model นวัตกรรมจากโรงเรียนเทพอุดมวิทยา จังหวัดสุรินทร์ (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2568)

3) การพัฒนาสมรรถนะข้ามพิสัย (Transversal Competencies: TVC) เพื่อส่งเสริมศักยภาพของนักเรียนด้วยการจัดกิจกรรมแนะแนวเชิงรุก AFPG Model นวัตกรรมจากโรงเรียนบ้านดอนกลางทุ่งคำแต่ จังหวัดอุบลราชธานี (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2568)

4) การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะผ่าน CHILD MODEL นวัตกรรมจากโรงเรียนวัดเพรางาม จังหวัดนนทบุรี (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2568)

5) บอร์ดเกมพลังงานทดแทน Renergy เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ นวัตกรรมจากโรงเรียนเชียงของวิทยาคม จังหวัดเชียงราย (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2567)

6) การพัฒนาสมรรถนะด้านทักษะอาชีพและการมีรายได้ระหว่างเรียนของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ด้วยรูปแบบ "วิสาหกิจเพื่อการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์โรงเรียนปางมะผ้าพิทยาสรรพ์" นวัตกรรมจากโรงเรียนปางมะผ้าพิทยาสรรพ์ จังหวัดแม่ฮ่องสอน (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2567)

7) เหลือบู่ เสน่ห์ผ้าปัก อัตลักษณ์ชาวเขา ก้าวสู่อาชีพ ด้วยหลัก 4 ส. นวัตกรรมจากโรงเรียนสมาคมพยาบาลไทย จังหวัดน่าน (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2567)

8) การใช้ อี-สตีม บ่มเพาะทักษะผู้ประกอบการของนักเรียน นวัตกรรมจากโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 40 จังหวัดปัตตานี (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2567)

9) การพัฒนาความสามารถในการคิดสำหรับปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ ด้วย PBW Coding Model นวัตกรรมจากโรงเรียนอนุบาลพิบูลเวศม์ กรุงเทพมหานคร (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2567)

10) การจัดการเรียนรู้แบบ STEAM ของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ผ่านการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid Learning) โดยใช้กล่อง STEAM SET BOX นวัตกรรมจากโรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2566)

11) การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบ BOMB Model นวัตกรรมจากโรงเรียนพิมายวิทยา จังหวัดนครราชสีมา (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2566)

12) C-PEARL Model พัฒนาความสามารถด้านการอ่านของนักเรียน นวัตกรรมจากโรงเรียนบ้านลิพอน จังหวัดภูเก็ต (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2566)

จากตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนรู้ข้างต้น เป็นนวัตกรรมที่ใช้จริงในโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อสะท้อนความสำเร็จในการพัฒนาและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น

สรุป

นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนากระบวนการสอนสำหรับวิชาชีพครู เป็นแนวคิด วิธีการ หรือ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียน แบ่งได้เป็นลักษณะนามธรรม เช่น ทฤษฎี เทคนิค และรูปธรรม เช่น สื่อการสอน เกม ใบงาน โดยมีคุณลักษณะสำคัญคือความใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ และมีประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ความสำคัญของนวัตกรรมปรากฏต่อผู้เรียน ผู้สอน และระบบการศึกษาโดยรวม ทั้งช่วยเพิ่มแรงจูงใจ พัฒนาทักษะ และยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ 1) การระบุปัญหาและกำหนดเป้าหมายการพัฒนา 2) การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 3) การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ 4) การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ 5) การทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ และ 6) การประเมินผลการใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ควรครอบคลุมด้านความเป็นนวัตกรรม กระบวนการพัฒนา และคุณค่าที่เกิดขึ้น นวัตกรรมการเรียนรู้นอกจากจะส่งเสริมความรู้ความสามารถของผู้เรียนแล้ว ยังเป็นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และ การใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- ณิรดา เวชญาลักษณ์. (2562). *หลักการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เนาวนิตย์ สงคราม. (2557). *การสร้างนวัตกรรม เปลี่ยนผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ฤทธิ์เจริญ. (2564). *เทคนิคการวิจัยในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ: จตุพร ดีไซน์.
- มารุต พัฒนาผล. (2557). *การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและความสุขในการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- รัตน์ บัสนันท์. (2564). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิชัย วงศ์ใหญ่. (2563). *หัวใจของการเรียนรู้*. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2568, จาก <http://www.curriculumandlearning.com>
- สุนทร สีนพพานนท์. (2561). *นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ. (2553). นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ. *วารสารบริหารธุรกิจ*, 33(128), 49-65.
- สุรศักดิ์ อุดมืองเพีย, นิวัฒนา วรรณคำ, กิตติยานนท์ วรรณวงศ์ และ สมควร นามสีฐาน. (2567). นวัตกรรมเพื่อการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 9(2), 2555-2570.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2558). *นวัตกรรม*. สืบค้นเมื่อ 28 พฤษภาคม 2568, จาก <https://www.most.go.th/main/index.php/org/1511-nia.html>
- สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2566). *หนึ่งโรงเรียน หนึ่งนวัตกรรม ประจำปี 2565*. สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2568, จาก https://elibrary.ksp.or.th/index.php?lvl=cmsspage&pageid=4&id_article=316
- สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2567). *หนึ่งโรงเรียน หนึ่งนวัตกรรม ประจำปี 2566*. สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2568, จาก <https://drive.google.com/file/d/1ofWFAjif2J2cx2XsomJ6EqDbqenNKDEF/view>
- สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2568). *หนึ่งโรงเรียน หนึ่งนวัตกรรม ประจำปี 2567*. สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2568, จาก https://www.thora2u.com/pom/web_js_1/one_school_one_innovation_2567/one_school_one_innovation_2567/data/#p=8
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เอกพรต สมุธานนท์. (2553). *แบบประเมินนวัตกรรมการศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/392717>
- Design Council. (2025). *Framework for Innovation*. Retrieved June 22, 2025, from <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>
- Interaction Design Foundation. (2016). *What is Design Thinking (DT)?*. Retrieved June 22, 2025, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Sandberg, K. W., & Ohman, G. (2011). Learning in innovation development. *Social and Behavioral Sciences*. 28(2011), 379-383.
- OECD, & Eurostat. (2005). *Oslo manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data*. Paris: OECD.