



แบบรายงาน การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ปีการศึกษา 2568

เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์
ที่บูรณาการบนพื้นฐาน วัฒนธรรมท้องถิ่นราชบุรี
ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)
เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Model

โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
(Active Learning)
โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้
ประวัติศาสตร์เชิงรุก



โรงเรียนบ้านราชบุรี (สิงห์ประชาวิทยาการ)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



ปีการศึกษา 2568

แบบรายงาน การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

**เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์
ที่บูรณาการบนพื้นฐาน วัฒนธรรมท้องถิ่นราชู่น้อย
ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)
เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Model**

**โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
(Active Learning)
โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้
ประวัติศาสตร์เชิงรุก**

โรงเรียนบ้านราชู่น้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

คำนำ

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องอาศัยแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีระบบ โรงเรียนบ้านธาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร) ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างนักเรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณธรรม ความรู้ และทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ จึงได้ออกแบบนวัตกรรมภายใต้ชื่อ “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Model”

นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียน พร้อมทั้งสร้างความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย ผ่านกิจกรรมเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมอย่างแท้จริงและต่อเนื่อง ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย การดำเนินงานได้กำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณและคุณภาพเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ พร้อมทั้งสร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างประวัติศาสตร์และชีวิตประจำวันของชุมชน

บทความนี้จึงนำเสนอแนวคิด หลักการดำเนินงาน หน่วยการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ผลการใช้ นวัตกรรม รวมถึงข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอด ซึ่งสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน วิชาประวัติศาสตร์และการบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นในสถานศึกษาอื่น ๆ ได้

ในโอกาสนี้ ผู้จัดทำขอแสดงความขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่ได้ให้การสนับสนุนและมีส่วนร่วมในการดำเนินงานจนประสบความสำเร็จในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แนวทางและกระบวนการที่ได้นำเสนอในรายงานฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ครู นักเรียน ผู้บริหาร ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ในการนำไปปรับใช้หรือขยายผลสู่การพัฒนาโรงเรียนประชาธิปไตยในบริบทอื่น ๆ ต่อไป อันจะนำไปสู่การสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ และสังคมประชาธิปไตยที่มั่นคงและยั่งยืนในอนาคต และเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืนต่อไป

โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญรูปภาพ	ค
สารบัญตาราง	ง
1. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา	1
2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา	3
3. กรอบแนวคิดในการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา	3
4. ขั้นตอนการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา	5
5. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม	12
6. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	14
7. ผลการใช้นวัตกรรม	15
8. สรุปผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล	16
9. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	17
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	4
ภาพที่ 2 ADDARR Cycle Model	5
ภาพที่ 3 การประชุมออกแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	7
ภาพที่ 4 โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)Facebook Fanpage	11
ภาพที่ 5 แบบบันทึกผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ	13
ภาพที่ 6 ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายในโรงเรียน	13
ภาพที่ 7 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง	14



สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

หน้า
15



แบบรายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ปีการศึกษา 2568
โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ประเภท โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้
ประวัติศาสตร์เชิงรุก
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ประเภทผลงาน	โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เชิงรุก
ชื่อผลงาน	การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Model
ผู้เสนอผลงาน	นายอภิรักษ์ ดวงมณี
ตำแหน่ง	ครู
วิทยฐานะ	ครูชำนาญการ
โรงเรียน	โรงเรียนบ้านชาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)
กลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาที่ 10 เชื่องใน 3	
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันสังคมไทยเผชิญปัญหาการลดลงของคุณธรรมและจริยธรรมในเด็กและเยาวชน ซึ่งได้รับผลกระทบจากกระแสวัฒนธรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ จิตสำนึกสาธารณะ และให้ความสำคัญต่อผลประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว รัฐบาลไทยได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570) มุ่งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็น “มนุษย์ที่สมบูรณ์” ทั้งด้านคุณธรรมความรู้ และคุณภาพชีวิต สอดคล้องกับแผนแม่บทส่งเสริมคุณธรรมแห่งชาติ และแผนปฏิบัติการคุณธรรมแห่งชาติ ระยะที่ 2 ที่กำหนดคุณธรรม 5 ประการ ได้แก่ พอเพียง วินัย สุจริต จิตอาสา และกตัญญู (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมคุณธรรมแห่งชาติ, 2566)

โรงเรียนบ้านชาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ตั้งอยู่บ้านชาตุน้อย ตำบลชาตุน้อย อำเภอเชื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี เป็นสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในชุมชนซึ่งมีความหลากหลายทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีสถานที่สำคัญคือ วัดบ้านชาตุน้อย อันเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวบ้าน อีกทั้งยังคงรักษาและสืบทอดประเพณีสำคัญ เช่น ประเพณีทำต๋นดอกผึ้งในช่วงออกพรรษา ประเพณีบุญบั้งไฟ และประเพณีบุญข้าวสาก ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การทำหมอนและทอผ้า การนวดแผนโบราณ การทำจุลินทรีย์สังเคราะห์แสงจากวัสดุในท้องถิ่น การกล่าวบทสวดมนต์ และการสู่ขวัญ วิถีชีวิตของชุมชนผูกพันกับการเกษตร การประมงน้ำจืด และการใช้ทรัพยากรจากแม่น้ำชี (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี, 2564)

บริบทดังกล่าวเป็นฐานการเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการบูรณาการเข้าสู่รายวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และความตระหนักในคุณค่าทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงตามแนวคิด การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้เชิง



รุก (Active Learning) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง สร้างปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล (พัศดา จิราสิทธิ์, 2555; หน่วยงานนิเทศก์ สพฐ., 2562)

เพื่อตอบโจทย์ดังกล่าว โรงเรียนจึงได้พัฒนานวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Model” มาใช้เป็นกรอบการดำเนินงาน โดยมีแนวคิดหลักจากกระบวนการพัฒนาเชิงระบบที่ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ A1 : Agreement ตกลงร่วมกัน D1 : Design ออกแบบกิจกรรม D2 : Doing การลงมือปฏิบัติ A2 : Assessment ประเมินผล R1 : Report นำเสนอ R2 : Review ทบทวน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมตั้งแต่การสำรวจและวิเคราะห์หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ออกแบบกิจกรรม ลงพื้นที่ปฏิบัติ ประยุกต์ใช้ความรู้ ทบทวน และสะท้อนผลการเรียนรู้ จนเกิดความเข้าใจเชิงลึก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566)

การดำเนินนวัตกรรมนี้คาดว่าจะทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์มีความหมาย สนุก และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง มีทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ ทักษะการทำงานร่วมกัน และสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตร อีกทั้งยังเป็นการลดภาระซ้ำซ้อนของเนื้อหา โดยสามารถบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566)

1.2 แนวคิดของการพัฒนานวัตกรรม

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ต้องการผู้เรียนที่มีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ และมีจิตสำนึกสาธารณะ ในบริบทของประเทศไทย ปัจจุบันเยาวชนกำลังเผชิญกับปัญหาการลดลงของคุณธรรมและจริยธรรม ผลกระทบจากสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการเข้าใจบริบททางสังคมวัฒนธรรมของชุมชน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

โรงเรียนบ้านธาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร) ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ประเพณีทำต้นดอกผึ้ง ประเพณีบุญบั้งไฟ ประเพณีบุญข้าวสาก และภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ เช่น การทอผ้า การนวดแผนโบราณ และการผลิตจุลินทรีย์สังเคราะห์แสง (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี, 2564)

การเรียนรู้ในบริบทดังกล่าวจึงควรบูรณาการ วัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย เข้ากับการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจรากเหง้าและคุณค่าทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนตนเอง สร้างความภาคภูมิใจ และพัฒนาทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ

แนวคิดหลักของนวัตกรรมนี้อยู่บนพื้นฐานของ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างแข็งขันในการสำรวจ ปฏิบัติ และสะท้อนผลการเรียนรู้ พร้อมกับ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน กำหนดกิจกรรม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และตัดสินใจร่วมกัน

เพื่อให้การเรียนรู้เป็นระบบและเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด นวัตกรรมนี้ใช้ ADDARR Cycle Model เป็นกรอบกระบวนการเรียนรู้ โดยมี 6 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) A1 : Agreement ตกลงร่วมกัน, 2) D1 : Design ออกแบบกิจกรรม, 3) D2 : Doing การลงมือปฏิบัติ, 4) A2 : Assessment ประเมินผล, 5) R1 : Report นำเสนอ, 6) R2 : Review ทบทวน



การประยุกต์ใช้ ADDARR Cycle Model ทำให้ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 181 คน ได้เรียนรู้ผ่าน ประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) และสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างมีความหมาย นอกจากนี้ยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานสมรรถนะสำคัญของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566)

ด้วยหลักการและแนวคิดดังกล่าว วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุกนี้จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดเชิงประวัติศาสตร์ ความตระหนักในคุณค่าท้องถิ่น และคุณธรรมจริยธรรมควบคู่กับความรู้และทักษะชีวิต ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนาน มีความหมาย และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model
- 2) เพื่อบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าสู่การเรียนการสอน ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 มีคะแนนเฉลี่ยในการประเมินทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model
- 2) นักเรียนโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) มีทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ การวิเคราะห์ ตีความ และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างมีเหตุผล
- 2) นักเรียนโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) นักเรียนมีความเข้าใจและความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย และสามารถสะท้อนผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. กรอบแนวคิดในการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาโรงเรียนให้มีคุณภาพอย่างยั่งยืนจำเป็นต้องใช้การบริหารจัดการที่เป็นระบบและชัดเจน โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) จึงพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Model” ซึ่งช่วย



ส่งเสริมการคิดเชิงระบบและการบริหารจัดการนวัตกรรมการเปลี่ยนแปลงอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถกำหนดกรอบแนวคิดได้ดังนี้

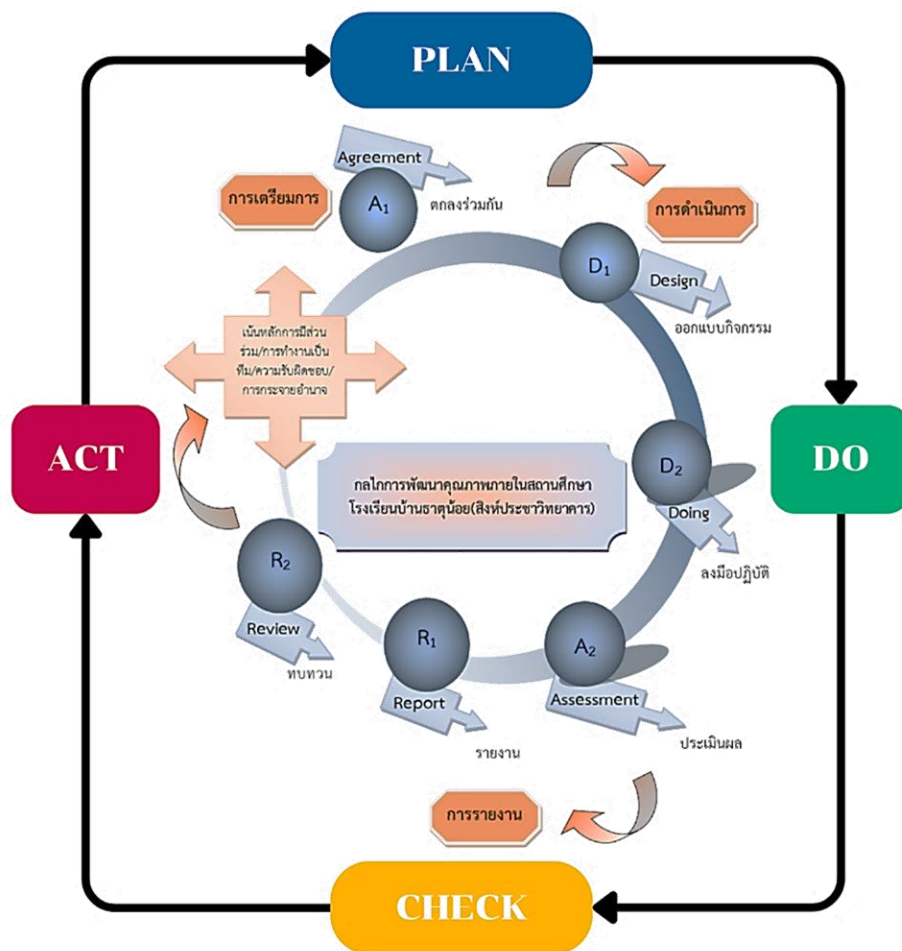


ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

4. ขั้นตอนการพัฒนาวัตกรรมการ

4.1 การออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาวัตกรรมการ

การออกแบบนวัตกรรมครั้งนี้เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียน โดยใช้ “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Model” ในการปรับปรุงกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ ดังนี้



ภาพที่ 2 ADDARR Cycle Model (สมประสงค์ ยมนา, 2560)

4.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

4.2.1 ตกลงร่วมกัน (A1 : Agreement)

การตกลงร่วมกัน คือจุดเริ่มต้นของกระบวนการพัฒนาที่เน้นให้ทุกฝ่ายในสถานศึกษาไม่ว่าจะเป็น ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง รวมถึงชุมชน มีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทาง ทิศทาง และข้อตกลงร่วมกันในการพัฒนาโรงเรียน โดยมีพื้นฐานมาจากหลักการมีส่วนร่วม มีรายละเอียดดังนี้

1) กำหนดมาตรฐานและแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ของการพัฒนาวัตกรรมการ

จัดทำมาตรฐานและแนวทางการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาประวัติศาสตร์ โดยบูรณาการสาระความรู้ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นบ้านธาตุน้อย ภายใต้กรอบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)



และสอดคล้องกับ ADDARR Cycle Model เพื่อให้เป็นแนวทางกลางในการดำเนินงานร่วมกันระหว่างครู นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

2) จัดประชุมร่วมผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และผู้ปกครอง

จัดประชุมร่วมระหว่างผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู นักเรียน และผู้ปกครอง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ขั้นตอนการดำเนินงาน และผลที่คาดว่าจะได้รับจากการใช้วัตกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะและกำหนดแนวทางปฏิบัติร่วมกัน เพื่อสร้างความตระหนักและความผูกพันในการดำเนินโครงการ

4.2.2 ออกแบบกิจกรรม (D1 : Design)

การดำเนินการเป็นกระบวนการนำแผนที่ได้จัดทำไว้ไปสู่การปฏิบัติจริงในสถานศึกษา โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ตลอดจนสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

1) กำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และตัวชี้วัดความสำเร็จ

1.1) วัตถุประสงค์

- 1.1.1) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model
- 1.1.2) เพื่อบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อยเข้ากับการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model

1.2) เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1.2.1) นักเรียนโรงเรียนบ้านธาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 มีคะแนนเฉลี่ยในการประเมินทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้
- 1.2.2) นักเรียนโรงเรียนบ้านธาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้

1.3) เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1.3.1) นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ การวิเคราะห์ ตีความ และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างมีเหตุผล
- 1.3.2) นักเรียนมีความเข้าใจและความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย และสามารถสะท้อนผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างสร้างสรรค์)



1.4) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

- 1.4.1) ผลการประเมินทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
- 1.4.2) ผลการประเมินการเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวัฒนธรรมท้องถิ่นบรรลุร้อยละ 85
- 1.4.3) ผลการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอยู่ในระดับดีขึ้น

2) กำหนดวิธีการดำเนินงานที่สอดคล้องกับหลักสูตร การวัด และการประเมินผล

- 2.1) วิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้จากกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในรายวิชาประวัติศาสตร์
- 2.2) ออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Active Learning ผสานการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) และใช้ ADDARR Cycle Model เป็นกรอบการดำเนินงาน
- 2.3) กำหนดแผนการวัดและประเมินผลทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การทำโครงงาน การอภิปรายกลุ่ม และการประเมินแฟ้มสะสมงาน (Portfolio)



ภาพที่ 3 การประชุมออกแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

3) กำหนดบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกและผู้เกี่ยวข้อง

- 3.1) ผู้บริหารสถานศึกษา

- 3.1.1) กำหนดนโยบาย ทิศทาง และแนวทางการดำเนินงานให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์และแผนพัฒนาของสถานศึกษา
- 3.1.2) อนุมัติแผนงาน โครงการ และการใช้ทรัพยากร
- 3.1.3) ติดตาม กำกับ และประเมินผลการดำเนินงาน
- 3.2) ครูและบุคลากรทางการศึกษา
 - 3.2.1) วางแผนและดำเนินกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย
 - 3.2.2) ให้คำแนะนำและสนับสนุนการดำเนินงานแก่ผู้เรียน
 - 3.2.3) จัดทำรายงานผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา
- 3.3) นักเรียน
 - 3.3.1) มีส่วนร่วมในการวางแผน เสนอความคิดเห็น และตัดสินใจเกี่ยวกับกิจกรรม
 - 3.3.2) ปฏิบัติงานและร่วมกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย
 - 3.3.3) ประเมินและสะท้อนผลการดำเนินงานจากมุมมองของผู้เข้าร่วม
- 3.4) ผู้ปกครองและชุมชน
 - 3.4.1) สนับสนุนทรัพยากร ความรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 3.4.2) เข้าร่วมกิจกรรมและเป็นที่ปรึกษาในด้านต่าง ๆ
 - 3.4.3) ร่วมติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน
- 4) **แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะกรรมการดำเนินงาน**

มีการแต่งตั้งคนดำเนินโครงการเป็นระบบและมีผู้รับผิดชอบในแต่ละภารกิจอย่างชัดเจน จึงแต่งตั้งคณะกรรมการและคณะกรรมการดำเนินงาน ดังนี้

 - 4.1) คณะกรรมการอำนวยการ
 - 4.1.1) ทำหน้าที่กำหนดนโยบายและทิศทางการดำเนินงาน
 - 4.1.2) อนุมัติแผนปฏิบัติการและการใช้ทรัพยากร
 - 4.1.3) ติดตามและกำกับดูแลภาพรวมของโครงการ
 - 4.2) คณะกรรมการดำเนินงาน
 - 4.2.1) รับผิดชอบการจัดกิจกรรมตามแผนงานที่ได้รับมอบหมาย
 - 4.2.2) จัดสรรและใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
 - 4.2.3) รายงานความก้าวหน้าและผลการดำเนินงานต่อคณะกรรมการอำนวยการ
 - 4.3) คณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ
 - 4.3.1) ปฏิบัติภารกิจเฉพาะด้านตามความเชี่ยวชาญและบทบาทที่ได้รับมอบหมาย
 - 4.3.2) ประสานงานกับหน่วยงานหรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง
 - 4.3.3) จัดทำรายงานสรุปผลการปฏิบัติงานในส่วนที่รับผิดชอบ



4.2.3 การลงมือปฏิบัติ (D2 : Doing)

การลงมือปฏิบัติเป็นขั้นตอนสำคัญในการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ซึ่งนักเรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ขั้นตอนหลัก 4 ประการ ดังนี้

1) ประสบการณ์ (Experience)

นักเรียนเริ่มต้นด้วยการสะสมประสบการณ์จริงผ่านการศึกษาหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นชาตุน้อย เช่น เรียนรู้ประวัติศาสตร์ของวัดบ้านชาตุน้อย การสืบทอดประเพณีทำต้นดอกผึ้ง ประเพณีบุญบั้งไฟ และประเพณีบุญข้าวสาก หรือสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การทำหมอน ทอผ้า นวดแผนโบราณ และการทำจุลินทรีย์สังเคราะห์แสง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลและประสบการณ์ตรงจากชุมชน

2) สะท้อนความคิด/อภิปราย (Reflection and Discussion)

หลังจากสะสมประสบการณ์ นักเรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกับเพื่อน ครู และผู้เกี่ยวข้อง เพื่อสะท้อนความคิด วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบหลักฐาน และตั้งคำถามต่อเนื้อหาที่เรียนรู้ กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ

3) ความคิดรวบยอด (Concept)

ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะนำข้อมูลและข้อสังเกตที่ได้จากการสะท้อนความคิดมารวบรวมและสังเคราะห์เป็นความคิดรวบยอดหรือแนวคิดหลักของตนเอง โดยสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกและความรู้ที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดได้

4) ทดลอง/ประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application)

ขั้นสุดท้าย นักเรียนจะนำแนวคิดที่ได้มาทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง เช่น การจัดกิจกรรมจำลองประเพณีท้องถิ่น การสร้างชิ้นงานนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ หรือการวางแผนกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่เรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการนำความรู้ไปใช้ได้จริง

4.2.4 การประเมินผล (A2 : Assessment)

การประเมินผลเป็นขั้นตอนสำคัญในการตรวจสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรม และเป็นเครื่องมือช่วยในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมและมีคุณภาพสูงสุด โดยขั้นตอนการประเมินผลแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลักดังนี้

1) ศึกษาประสิทธิภาพนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนทำการตรวจสอบและประเมินว่านวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model” สามารถนำไปจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ ครูและผู้บริหารร่วม



สังเกตการจัดกิจกรรม วิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ และประเมินความเหมาะสมของสื่อ การสอน วิธีการ และเครื่องมือที่ใช้

2) รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเทียบเกณฑ์ที่กำหนด

โรงเรียนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจาก นักเรียน เช่น ผลการประเมินทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ การวิเคราะห์และตีความ ข้อมูล การเชื่อมโยงความรู้กับวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมถึงความร่วมมือในการทำ กิจกรรม ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐาน ที่ตั้งไว้ เพื่อให้เห็นผลสัมฤทธิ์ของนวัตกรรมอย่างชัดเจน

3) สะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนและการมีส่วนร่วม

หลังจากรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว นักเรียน ครู และผู้บริหารร่วม สะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ตลอดจนการมี ส่วนร่วมในกิจกรรม เพื่อประเมินว่าการจัดกิจกรรมตามนวัตกรรมสามารถสร้างการ เรียนรู้ที่มีความหมาย สนุกสนาน และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้หรือไม่ ผลการ สะท้อนนี้ยังช่วยให้เกิดข้อเสนอแนะในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ในรอบถัดไป

4.2.5 นำเสนอ (R1 : Report)

ขั้นตอนการนำเสนอเป็นการสรุปผลการดำเนินงานและเผยแพร่ผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก Active Learning ที่บูรณาการกับวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 4 ประการ ดังนี้

1) วิเคราะห์รายงานสรุป ตามมาตรฐานที่กำหนด

โรงเรียนทำการรวบรวมและจัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงานตาม มาตรฐานการประเมินที่กำหนดไว้ ทั้งในด้านการจัดกิจกรรม การมีส่วนร่วมของนักเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น จากนั้นวิเคราะห์ ข้อมูลเพื่อสรุปข้อดี จุดเด่น และผลลัพธ์ที่สำคัญของการดำเนินงาน

2) วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

ในขั้นตอนนี้ จะมีการระบุปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นระหว่าง การจัดกิจกรรม เช่น การเตรียมสื่อและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ การจัดกิจกรรมนอก ห้องเรียนที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากชุมชน หรือความยากในการปรับตัวของนักเรียน จากนั้นวิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางแก้ไขเพื่อปรับปรุงในรอบถัดไป

3) นำเสนอต่อคณะกรรมการสถานศึกษา/หน่วยงานต้นสังกัด/ที่เกี่ยวข้อง/สาธารณชน

ผลการดำเนินงานที่สรุปแล้วจะนำเสนอต่อคณะกรรมการสถานศึกษา ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง หน่วยงานต้นสังกัด และผู้เกี่ยวข้อง เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและ ความคิดเห็น รวมทั้งสร้างความรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

4) เผยแพร่ผลผ่านช่องทางต่าง ๆ

โรงเรียนดำเนินการเผยแพร่ผลการดำเนินงานและชิ้นงานของนักเรียน ผ่าน สื่อภายในโรงเรียน เว็บไซต์ เฟซบุ๊กเพจ หรือสื่อชุมชนอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการ



ยอมรับ และสร้างแรงบันดาลใจแก่ชุมชนและสถานศึกษาอื่น ๆ นอกจากนี้ยังช่วยกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาวัตกรรมการอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 4 โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)Facebook Fanpage

4.2.6 ทบทวน (R2 : Review)

ขั้นตอนทบทวนเป็นขั้นตอนสุดท้ายของ ADDARR Cycle Model ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้สะท้อนผลการดำเนินงาน เรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา และวางแนวทางพัฒนาต่อเนื่อง โดยแบ่งกิจกรรมหลักออกเป็น 4 ประการ ดังนี้

1) ทบทวนกระบวนการดำเนินงาน

ครูและผู้บริหารร่วมทบทวนทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยพิจารณาทั้งความเหมาะสมของกิจกรรม ความชัดเจนของบทบาทผู้เรียนและครู การจัดสื่อและเครื่องมือ รวมถึงการมีส่วนร่วมของนักเรียนและชุมชน

2) สรุปบทเรียนและแนวทางการพัฒนาในอนาคต

รวบรวมข้อเรียนรู้จากประสบการณ์การจัดกิจกรรม ระบุสิ่งที่ได้ผลดี สิ่งที่ต้องปรับปรุง และปัญหาอุปสรรค พร้อมทั้งสรุปแนวทางการพัฒนาเพื่อยกระดับประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป เพื่อให้การเรียนรู้มีคุณภาพและยั่งยืน



3) ประยุกต์ใช้กับกิจกรรมอื่น ๆ

ข้อสรุปและแนวทางพัฒนาที่ได้จากการทบทวนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมวิชาอื่น ๆ หรือกับกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียน ทำให้เกิดการบูรณาการข้ามกลุ่มสาระและยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน

4) รายงานสอดคล้องกับบริบทสถานศึกษา

ผลการทบทวนจะถูกจัดทำเป็นรายงานอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงบริบทและความพร้อมของโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ทั้งด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น ทรัพยากรการเรียนรู้ และสภาพชุมชน เพื่อให้รายงานสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนการวางแผนพัฒนาการศึกษาในระยะต่อไป

5. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

การหาคุณภาพของนวัตกรรมเป็นขั้นตอนสำคัญเพื่อให้มั่นใจว่านวัตกรรมมีความถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการดังนี้

5.1 การตรวจสอบร่างนวัตกรรม

5.1.1 จัดทำร่างนวัตกรรมให้ครบถ้วนทั้งเนื้อหา ขั้นตอน และรูปแบบ

- 1) จัดทำร่างแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อประกอบการสอน โดยอ้างอิงจาก ADDARR Cycle Model
- 2) ระบุวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ผลลัพธ์ที่คาดหวัง และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

5.1.2 คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 คน ที่มีความรู้ด้าน

- 1) การใช้ ADDARR Cycle Model ในการพัฒนานวัตกรรมการสอน
- 2) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 3) การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นในกระบวนการเรียนการสอน



แบบบันทึกผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

ที่	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	เฉลี่ย	ระดับ
		คนที่					
		1	2	3			
1	สอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	ดีมาก
2	มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	5	5	5	15	5	ดีมาก
3	สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน	4	4	4	12	4	ดีมาก
4	สร้างความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้องศึกษา	5	4	5	14	4.67	ดีมาก
5	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	5	5	5	15	5	ดีมาก
6	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	ดีมาก
7	เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่ผู้เรียน	4	4	4	12	4	ดี
8	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน	5	5	5	15	5	ดีมาก
9	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้	5	5	5	15	5	ดีมาก
10	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	15	5	ดีมาก
11	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน	5	5	5	15	5	ดีมาก
12	ราคาไม่แพง ต้นทุนการผลิตต่ำ คุ้มค่าต่อการใช้งาน	3	3	3	9	3	ปานกลาง
13	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	3	3	3	9	3	ปานกลาง
14	มีความคงทน สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก	5	5	5	15	5	ดีมาก
15	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	5	5	5	15	5	ดีมาก
รวม		70	69	72	211	4.56	ดีมาก

ลงชื่อ..... ผู้เชี่ยวชาญคนที่1
(นายสมประสงค์ ชมนานา)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)

ลงชื่อ..... ผู้เชี่ยวชาญคนที่2
(นางสาวจริยชนก สุทธิอาภากร)
หัวหน้ากลุ่มงานบริหารวิชาการ

ลงชื่อ..... ผู้เชี่ยวชาญคนที่2
(นางเพ็ญศรี กิ่งวิจิตร)
ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในระดับประถมศึกษา

ภาพที่ 5 แบบบันทึกผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

- 5.1.3 ใช้แบบประเมินความเหมาะสม ครอบคลุมด้านเนื้อหา วิธีการ และการวัดผล
- 5.1.4 ในระดับสถานศึกษา อาจใช้กระบวนการ PLC (Professional Learning Community) ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันของครูและบุคลากรเพื่อวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะ



ภาพที่ 6 ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายในโรงเรียน

- 5.1.5 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 21 คน
- 5.1.6 สำนักรวความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง



แบบสรุปผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อที่ครูผลิตขึ้น		
สื่อการสอน เกมออนไลน์เพื่อการศึกษา		
รายการ	เฉลี่ย	ระดับ
ด้านการออกแบบ		
1. การออกแบบเว็บไซต์สื่อการเรียนฯ มีความสวยงาม	4.88	มากที่สุด
2. การจัดวางรูปแบบมีความเหมาะสมกับสื่อการเรียนฯ	4.92	มากที่สุด
3. การจัดวางเค้าโครงที่เหมาะสมกับสื่อการเรียนฯ	4.96	มากที่สุด
4. การออกแบบรูปภาพสอดคล้องกับสื่อการเรียนฯ	4.96	มากที่สุด
5. ง่ายต่อการใช้งาน	4.83	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา		
1. ตัวอักษรในสื่อการเรียนฯ ชัดเจน อ่านง่าย	4.92	มากที่สุด
2. รายละเอียดเนื้อหาในสื่อการเรียนฯ ไม่ซับซ้อน	4.96	มากที่สุด
3. เนื้อหาที่ใช้ในสื่อการเรียนฯ มีความน่าสนใจ	4.92	มากที่สุด
4. เนื้อหาสื่อการเรียนฯ ตรงกับความต้องการของผู้เรียน	4.88	มากที่สุด
5. บทเรียนในสื่อการเรียนฯ ออกแบบใช้งานง่าย	4.92	มากที่สุด
ด้านการใช้งาน		
1. สื่อการเรียนฯ มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.92	มากที่สุด
2. เมื่อดูสื่อการเรียนฯ แล้วเกิดความเข้าใจได้ง่าย	4.92	มากที่สุด
3. สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนฯ ได้	4.83	มากที่สุด
4. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้	4.92	มากที่สุด
5. ความรวดเร็วในการเลือกดูข้อมูลในสื่อการเรียนฯ	4.71	มากที่สุด
โดยรวม	4.89	มากที่สุด

ภาพที่ 7 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

5.2 การปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

- 5.2.1 รวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญหรือกลุ่ม PLC
- 5.2.2 วิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงเนื้อหา ขั้นตอน หรือรูปแบบของนวัตกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
- 5.2.3 ตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์อีกครั้ง

5.3 การตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้จริง

- 5.2.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของเอกสาร แผนการสอน และสื่อประกอบ
- 5.2.2 เตรียมอุปกรณ์และประสานงานกับชุมชน

6. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

นวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model” ถูกนำไปใช้เพื่อพัฒนาและแก้ปัญหการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านชาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาการ) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ เข้าใจรากเหง้าวัฒนธรรมท้องถิ่น และสามารถประยุกต์ความรู้สู่ชีวิตจริงได้



การดำเนินงานเริ่มจาก การศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และขาดความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้การเรียนรู้ขาดความหมายและไม่สนุกสนาน

ต่อมาจึง ปรับใช้และออกแบบนวัตกรรม โดยกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และตัวชี้วัดความสำเร็จให้สอดคล้องกับหลักสูตรและสมรรถนะของผู้เรียน พร้อมทั้งกำหนดบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบของครู นักเรียน และผู้เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน โดยมี แผนผังหน่วยการเรียนรู้ (Learning Unit Map) ดังนี้

แผนผังหน่วยการเรียนรู้ (Learning Unit Map)

เส้นทางการเรียนรู้: วัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย ผ่านวิชาประวัติศาสตร์

ระดับชั้น	หัวข้อหลัก	จุดเน้นการเรียนรู้	กิจกรรม Active & Participatory Learning
ป.1	รู้จักบ้านฉัน ธาตุน้อยของเรา	รู้จักสถานที่สำคัญในหมู่บ้าน วัด ธรรมชาติ	เดินสำรวจหมู่บ้าน วาดแผนที่บ้านตัวเอง
ป.2	เรื่องเล่าและตำนาน	ฟังและเล่าตำนานวัดธาตุน้อย บุคคลสำคัญ	เชิญผู้เฒ่าผู้แก่เล่าเรื่อง วาดภาพประกอบ
ป.3	ประเพณีพื้นบ้าน	เรียนรู้ประเพณีบุญบั้งไฟ บุญข้าวเจี๋ย	จัดกิจกรรมจำลองประเพณีในโรงเรียน
ป.4	อาหารและวิถีชีวิต	ศึกษาอาหารพื้นบ้าน วัตถุดิบ และ ความหมาย	ทำเวิร์กชอปทำอาหารพื้นบ้าน
ป.5	ศิลปะและดนตรีพื้นบ้าน	รู้จักหมอลำ เจี๋ย และเครื่องดนตรี	ฝึกเล่นเครื่องดนตรีพื้นบ้าน
ป.6	วีรบุรุษและเหตุการณ์สำคัญ	ศึกษาบุคคลสำคัญในพื้นที่ และ เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์	จัดละครสั้นเหตุการณ์ในอดีต
ม.1	ธาตุน้อยในภูมิภาค	เปรียบเทียบความเหมือนต่างกับ อำเภอใกล้เคียง	ศึกษาภาคสนามและทำรายงานเปรียบเทียบ
ม.2	ธาตุน้อยกับชาติไทย	เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับ ประวัติศาสตร์ชาติ	ทำโครงการเชิงวิจัยขนาดเล็ก
ม.3	อนุรักษ์และพัฒนา	สร้างข้อเสนอเพื่อพัฒนาท้องถิ่น	จัดนิทรรศการสรุป 9 ปีแห่งการเรียนรู้

ตารางที่ 1 แผนผังหน่วยการเรียนรู้

7. ผลการใช้นวัตกรรม

7.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

การดำเนินงานตามนวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model” มีผลลัพธ์ที่ตรงตามวัตถุประสงค์หลัก ดังนี้

7.1.1 นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้น สามารถวิเคราะห์ ตีความ และ สังเคราะห์ข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้

7.1.2 นักเรียนเกิดความตระหนักในการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active & Participatory Learning ในการสืบค้นและสร้างความรู้ของตนเอง



- 7.1.3 นักเรียนมีความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย สามารถบอกเล่าและสะท้อนผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ได้
- 7.1.4 นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับชีวิตประจำวันและวิถีชุมชน เช่น ประเพณี ศิลปะ อาหาร และภูมิปัญญาท้องถิ่น

7.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

7.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 มีคะแนนเฉลี่ยในการประเมินทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์สูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model
- 2) นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้น สามารถวิเคราะห์ ตีความ และสังเคราะห์ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล
- 2) นักเรียนเกิดความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย สามารถสะท้อนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเพณี วิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์

8. สรุปผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล

การนำนวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model” มาใช้ในโรงเรียนบ้านชาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาการ) พบว่า

8.1 ส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์

นักเรียนสามารถวิเคราะห์และตีความข้อมูลทางประวัติศาสตร์ได้ดีขึ้น เนื่องจากการเรียนรู้เป็นแบบลงมือทำจริง สืบค้นจากชุมชน และมีส่วนร่วมในกิจกรรม

8.2 สร้างความตระหนักในวัฒนธรรมท้องถิ่น

การเรียนรู้บูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น ประเพณี ศิลปะ อาหาร และภูมิปัญญา ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและสามารถสะท้อนความรู้สึกต่อชุมชนของตน

8.3 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

กระบวนการ Participatory Learning ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ รู้สึกเป็นเจ้าของความรู้ และสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ครู และชุมชน

8.4 ความต่อเนื่องของการเรียนรู้

การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ต่อเนื่องตั้งแต่ ป.1 ถึง ม.3 ช่วยให้นักเรียนสามารถสะสมความรู้และประสบการณ์ได้อย่างเป็นขั้นตอน และเชื่อมโยงเนื้อหาประวัติศาสตร์กับชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน

8.5 การประเมินและพัฒนาต่อยอด



การใช้ ADDARR Cycle Model ช่วยให้ครูสามารถวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ ปรับปรุงวิธีการสอน และพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณภาพต่อเนื่อง

นวัตกรรมดังกล่าวสามารถบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ ความเข้าใจและความตระหนักในวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย รวมถึงส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

9. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นชาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยใช้ ADDARR Cycle Model มีข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมดังนี้

9.1 การพัฒนากระบวนการเรียนการสอน

- 9.1.1 ขยายรูปแบบกิจกรรม Active & Participatory Learning ให้หลากหลาย ครอบคลุมทั้งทักษะการสังเกต วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิดเชิงประวัติศาสตร์อย่างต่อเนื่อง
- 9.1.2 นำเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์หรือสื่อมัลติมีเดีย มาบูรณาการในกิจกรรม เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน

9.2 การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่น

- 9.2.1 รวบรวมและจัดทำฐานข้อมูลวัฒนธรรมท้องถิ่น ชาตุน้อย เช่น ประเพณี อาหาร ศิลปะ และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมต่อเนื่อง
- 9.2.2 สร้างกิจกรรมเชิงโครงงาน (Project-Based Learning) ระยะยาว เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน

9.3 การพัฒนาครูและบุคลากร

- 9.3.1 จัดอบรมและสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูในโรงเรียนและภูมิภาค เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ
- 9.3.2 สนับสนุนครูให้มีแนวทางการวัดและประเมินผลทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์และการบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างชัดเจน

9.4 การขยายผล

- 9.4.1 พัฒนาเอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้เป็นคู่มือสำหรับครูและนักเรียน เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้กับระดับชั้นอื่นหรือโรงเรียนในภูมิภาคได้
- 9.4.2 จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างชุมชนและโรงเรียน เช่น นิทรรศการ วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือการจัดกิจกรรมร่วมกับผู้เฒ่า ผู้รู้ในชุมชน

9.5 การประเมินและปรับปรุงต่อเนื่อง

- 9.5.1 ใช้กระบวนการ PLC (Professional Learning Community) และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงกิจกรรมและนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



9.5.2 ประเมินผลการเรียนรู้ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพอย่างต่อเนื่อง เพื่อหาจุดแข็งและข้อจำกัด แล้วนำมาพัฒนาต่อยอดให้เหมาะสมกับบริบทสถานศึกษา



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). *รายงานสถานการณ์คุณธรรมและจริยธรรมในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมคุณธรรมแห่งชาติ.
- พัศดา จิราสิทธิ. (2555). *การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะการคิด*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *คู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. กรุงเทพฯ: สพฐ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). *รายงานผลการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เชิงบูรณาการในสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ: สพฐ.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี. (2564). *ข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี*. อุบลราชธานี: สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing constructivist learning environments*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Smith, J., & Brown, L. (2018). *Active learning with ADDARR Cycle Model: A framework for participatory learning*. *Journal of Educational Innovation*, 12(3), 45–60.



ภาคผนวก



การยอมรับ/รางวัลที่ได้

- 1) ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 การประกวดท่องบทคำสอนหลวงปู่มั่น ภูริทัตโต จากสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุบลราชธานี



- 2) ได้รับรางวัลสถานศึกษาที่ให้การส่งเสริม ปุ๋ยคอกคุณภาพ จริยธรรมให้แก่เด็กและเยาวชน
ทั่วไป จากสมาคมสภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์



- 3) ได้รับรางวัลเสมา ป.ป.ส. ประเภทผลงานดีเด่น ระดับเงิน โครงการสถานศึกษาสีขาว



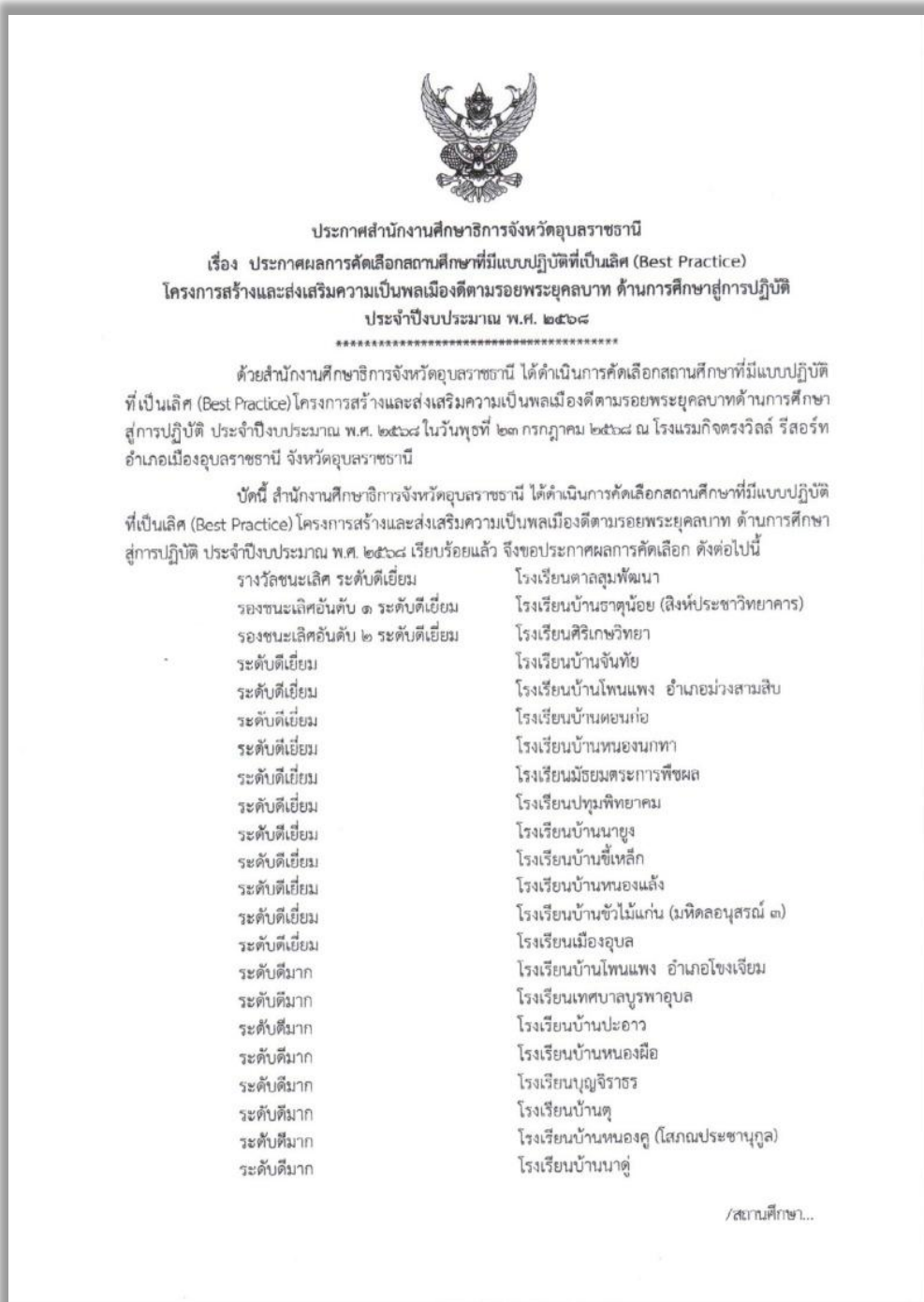
- 4) รางวัลชนะเลิศ การประกวดท่องบทคำสอนหลวงปู่่มั่น ภูริทัตโต ระดับชั้นอนุบาล1 -ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุบลราชธานี



- 5) ได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดห้อง ๑๐ คำสอนของหลวงปู่่มั่น ภูริทัตโต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3กิจกรรมเชิดชูบูชา หลวงปู่่มั่น ภูริทัตโต บุคคลสำคัญของโลก สาขาสันติภาพ เนื่องในโอกาสวันคล้ายวันครบรอบ ๗๔ ปีการละสังขาร จาก ศูนย์ศึกษาพระพุทธศาสนาวันอาทิตย์วัดศรีอุดม ร่วมกับ มูลนิธิบูรพาจารย์เพื่อสันติภาพ จังหวัดอุบลราชธานี



- 6) ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 ระดับดีเยี่ยม การประกวดคัดเลือกผลงานสถานศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดี โครงการสร้างและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีตามรอยพระยุคลบาท ด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุบลราชธานี



แบบบันทึกผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

ที่	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			รวม	เฉลี่ย	ระดับ
		1	2	3			
1	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	ดีมาก
2	มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	5	5	5	15	5	ดีมาก
3	สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน	4	4	4	12	4	ดีมาก
4	สร้างความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้องศึกษา	5	4	5	14	4.67	ดีมาก
5	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	5	5	5	15	5	ดีมาก
6	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	ดีมาก
7	เป็นสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่ผู้เรียน	4	4	4	12	4	ดี
8	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน	5	5	5	15	5	ดีมาก
9	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้	5	5	5	15	5	ดีมาก
10	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	15	5	ดีมาก
11	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	5	5	5	15	5	ดีมาก
12	ราคาไม่แพง ต้นทุนการผลิตต่ำ คุ้มค่าต่อการใช้งาน	3	3	3	9	3	ปานกลาง
13	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	3	3	3	9	3	ปานกลาง
14	มีความคงทน สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก	5	5	5	15	5	ดีมาก
15	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	5	5	5	15	5	ดีมาก
รวม		70	69	72	211	4.56	ดีมาก

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญคนที่1

(นายสมประสงค์ ขมณา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญคนที่2

(นางสาวขวัญชนก สุทธิอาศาร)

หัวหน้ากลุ่มงานบริหารวิชาการ

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญคนที่2

(นางเทญศรี กิ่งวิจิต)

ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในระดับประถมศึกษา



แบบสรุปผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อที่ครูผลิตขึ้น

สื่อการสอน เกมออนไลน์เพื่อการศึกษา

รายการ	เฉลี่ย	ระดับ
ด้านการออกแบบ		
1. การออกแบบเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ มีความสวยงาม	4.88	มากที่สุด
2. การจัดวางรูปแบบมีความเหมาะสมกับสื่อการเรียนรู้	4.92	มากที่สุด
3. การจัดวางเค้าโครงที่เหมาะสมกับสื่อการเรียนรู้	4.96	มากที่สุด
4. การออกแบบรูปภาพสอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้	4.96	มากที่สุด
5. ง่ายต่อการใช้งาน	4.83	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา		
1. ตัวอักษรในสื่อการเรียนรู้ ชัดเจน อ่านง่าย	4.92	มากที่สุด
2. รายละเอียดเนื้อหาในสื่อการเรียนรู้ ไม่ซับซ้อน	4.96	มากที่สุด
3. เนื้อหาที่ใช้ในสื่อการเรียนรู้ มีความน่าสนใจ	4.92	มากที่สุด
4. เนื้อหาสื่อการเรียนรู้ ตรงกับความต้องการของผู้เรียน	4.88	มากที่สุด
5. บทเรียนในสื่อการเรียนรู้ ออกแบบใช้งานง่าย	4.92	มากที่สุด
ด้านการใช้งาน		
1. สื่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.92	มากที่สุด
2. เมื่อดูสื่อการเรียนรู้ แล้วเกิดความเข้าใจได้ง่าย	4.92	มากที่สุด
3. สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ ได้	4.83	มากที่สุด
4. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้	4.92	มากที่สุด
5. ความรวดเร็วในการเลือกดูข้อมูลในสื่อการเรียนรู้	4.71	มากที่สุด
โดยรวม	4.89	มากที่สุด





หนังสือรับรองผลงาน

ข้าพเจ้า นายสมประสงค์ ยมนา ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ได้ออกหนังสือฉบับนี้ให้ไว้ เพื่อยืนยันว่า นายอภิรักษ์ ดวงมณี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านธาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้จัดทำผลงาน โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning วิชาประวัติศาสตร์ที่บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมท้องถิ่นธาตุน้อย ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ ADDARR Cycle Modelจริง

ออกให้ไว้ ณ วันที่ 14 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2568

นายสมประสงค์ ยมนา
ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)



แบบรายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
ประเภท โรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เชิงรุก
โรงเรียนบ้านราชน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1