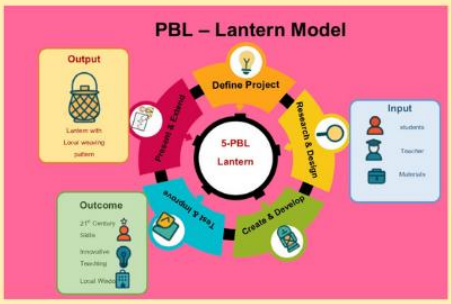
รายงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
(Active Learning)

เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ



นางยุพิน ประเสริฐโส

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

นวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ” เป็นการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยข้าพเจ้าได้สรุปและรวบรวมผลการดำเนินงาน เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการดำเนินงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินผลงานของข้าพเจ้าไว้ ณ โอกาสนี้

นางยุพิน ประเสริฐโส
ครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สารบัญ

เรื่อง	**หน้า**
ส่วนนำ	
คำนำ	ก
สารบัญ	
ส่วนเนื้อหา	
ชื่อนวัตกรรม	1
ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	2
ขอบเขตการศึกษา	2
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	2
ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม	3
กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม	6
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	7
ส่วนสรุป	
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	9
ภาพรวมของนวัตกรรม	11
เอกสารอ้างอิง	14
ภาคผนวก	15

แบบรายงานนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ชื่อ-นามสกุล (เจ้าของนวัตกรรม) นางยุพิน ประเสริฐโส

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ **โรงเรียน** บ้านขามใหญ่ **สังกัด** สพป.อุบลราชธานี เขต 1

ระยะเวลาในการพัฒนานวัตกรรม 16 พฤษภาคม - 31 กรกฎาคม 2567

1. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ในยุคศตวรรษที่ 21 โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ต้องพัฒนาให้สอดคล้องกับทักษะแห่งอนาคต (Future Skills) เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้กำหนดแนวทางให้สถานศึกษาพัฒนาผู้เรียนให้เป็น “ผู้รู้จริง ทำได้จริง และปรับใช้ได้จริง” ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach) ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้

อย่างไรก็ตาม จากการประเมินการจัดการเรียนการสอนวิชาการงานอาชีพในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนยังขาดความสนใจและไม่เห็นความสำคัญของบทเรียน ไม่มีขั้นตอนการทำงานที่เป็นระบบ รวมทั้งขาดทักษะคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และวิสัยทัศน์ในการทำงาน อีกทั้งกระบวนการเรียนการสอนยังขาดการฝึกปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนไม่สามารถบูรณาการความรู้และทักษะจากหลายสาขาเพื่อสร้างชิ้นงานที่มีคุณค่าได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ นักเรียนยังขาดความรู้และทักษะด้านงานจักสานพื้นฐาน ซึ่งถือเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่าและสามารถต่อยอดเป็นอาชีพได้จริง อีกทั้งการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ยังจำกัดแค่การค้นหาข้อมูลหรือเล่นเกม โดยไม่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนางานประดิษฐ์หรือต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์

ดังนั้นครูผู้สอนจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) เป็นแนวทางหลักในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน ออกแบบ ทดลอง แก้ไขปัญหา และนำเสนอผลงาน PBL-Lantern Model ซึ่งนำเสนอผ่านโครงงาน “โคมไฟลายสานจากแบบที่ออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์” ที่ช่วยให้นักเรียนบูรณาการความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และงานอาชีพ พร้อมส่งเสริมทักษะทำงานร่วมกัน การคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมถึงปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบและจิตสำนึกในการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งวัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรมนี้คือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์อย่างมีขั้นตอน ทำงานเป็นระบบ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน รวมทั้งเพื่อยกระดับการเรียนรู้จากการเรียนเพื่อนำไปสอบสู่การเรียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริงอย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

2.1 เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ขอบเขตการศึกษา

3.1 เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาได้แก่

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว ซึ่งครูผู้สอนได้นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ครูผู้สอนพัฒนาขึ้น จำนวน 6 แผน ใช้เวลา 10 ชั่วโมง

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

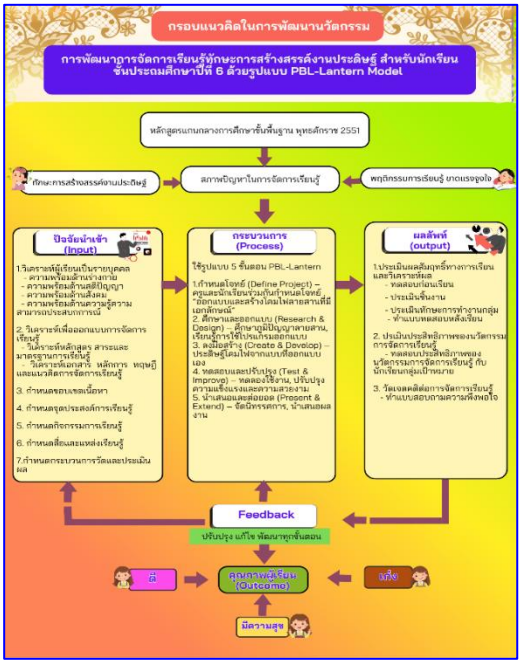
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.3 ระยะเวลา

16 พฤษภาคม - 31 กรกฎาคม 2567

4. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม เรื่อง การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูผู้สอนได้ใช้แนวคิดของทฤษฎีระบบ (System Theory) มาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งมีขั้นตอนการทำโครงงาน 5 ขั้นตอน คือ 1.ร่วมกันกำหนดโจทย์ (Define Project) 2. ศึกษาและออกแบบ (Research & Design) 3. ลงมือสร้าง (Create & Develop) 4. ทดสอบและปรับปรุง (Test & Improve) 5. นำเสนอและต่อยอด (Present & Extend) ซึ่งสามารถแสดงกรอบแนวคิดดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมเรื่อง การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านขามใหญ่

5. ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ ด้วยรูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวคิดของทฤษฎีระบบ (System Theory)

5.1 ปัจจัยนำเข้า (Input)

5.1.1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนรู้

1) วิเคราะห์หลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด ตามหลักสูตรการศึกษา พ.ศ. 2551

2) การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลเพื่อจัดการเรียนรู้และจัดกลุ่มให้เหมาะสมกับผู้เรียน

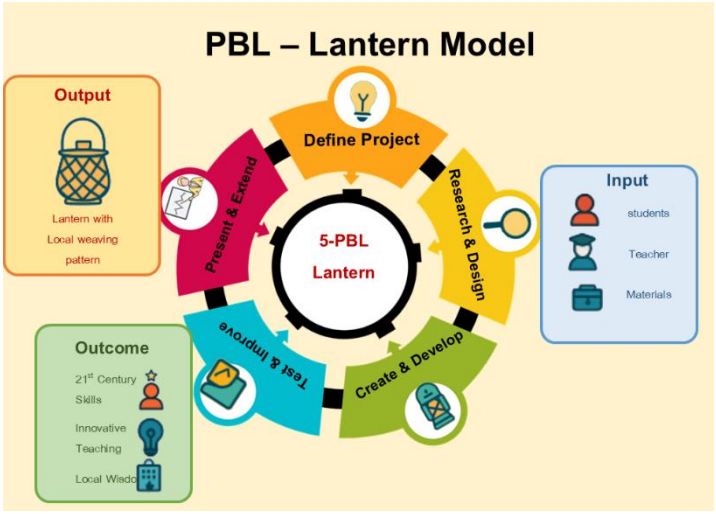
5.1.2 ศึกษาและเลือกนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้

วิเคราะห์ปัญหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนพบว่า นักเรียนขาดความสนใจแลไม่เห็นความสำคัญในการเรียน ไม่มีขั้นตอนการทำงาน ทำงานไม่เป็นระบบ นอกจากนี้ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์และไม่มีวิสัยทัศน์ ในการทำงานและในกระบวนการเรียนการสอน ขาดการฝึกให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้นเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะในด้านต่างๆ ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในสถานการณ์จริง เพื่อให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และรู้จักการแก้ไข ปัญหา

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยตนเองตามขั้นตอน ทำให้เกิดการเรียนรู้มีทักษะปฏิบัติทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้น และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

5.2 กระบวนการ (Process)

5.2.1 สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบ PBL-Lantern Model



ภาพที่ 2 แสดงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ PBL-Lantern Model

มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ศึกษาหลักสูตร มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ทราบแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2) ศึกษาเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดจัดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้และเวลาดำเนินการจัดการเรียนรู้

4) ออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

มีขั้นตอนการทำโครงงาน 5 ขั้นตอน ได้แก่

1) ร่วมกันกำหนดแผนงาน (Define Project) ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดโจทย์ “ออกแบบและสร้างโคมไฟลายสานที่มีเอกลักษณ์

2) ศึกษาและออกแบบ (Research & Design) ศึกษาภูมิปัญญาลายสาน เรียนรู้การใช้โปรแกรมออกแบบจากคอมพิวเตอร์

3) ลงมือสร้าง (Create & Develop) ประดิษฐ์โคมไฟจากแบบที่ออกแบบเอง

4) ทดสอบและปรับปรุง (Test & Improve) ทดลองใช้งาน ปรับปรุงความแข็งแรงและความสวยงาม

5) นำเสนอและต่อยอด (Present & Extend) จัดนิทรรศการและการนำเสนอผลงาน

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นปรับปรุงแก้ไข

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการหาคุณภาพมาจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านขามใหญ่ (ฉบับปรับปรุง 2566) คู่มือการวัดและประเมินผล

2) ศึกษาวิธีการสร้างข้อสอบจากหนังสือเทคนิคการสอนและรูปแบบการเขียนข้อสอบแบบเลือกตอบ

3) สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบ PBL-Lantern Model เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 45 ข้อ ซึ่งครูผู้สอนใช้ 30 ข้อ

4) นำแบบทดสอบที่ผ่านการหาคุณภาพมาจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5.2.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ครูผู้สอนได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจและวิธีการสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทแบบสอบถามจากหนังสือ ตำรา ที่เกี่ยวข้อง

2) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ กำหนดค่าเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert)

3) ศึกษาข้อความที่แสดงความพึงพอใจของนักเรียน และสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 30 ข้อ ต้องการใช้จริง 15 ข้อ

4) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาให้ข้อเสนอแนะและนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจให้เป็นฉบับจริง เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลให้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมายต่อไป

5.3 ผลลัพธ์ (output)

5.3.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

5.3.2 เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.3.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติเรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์แปลผลความพึงพอใจที่กำหนด

5.4 ปรับปรุงแก้ไข (Feedback)

วิเคราะห์ผลการพัฒนาผู้เรียนและนำไปปรับปรุงแก้ไข

6. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

6.1 การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมิน แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) ตามรูปแบบของ บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 99 -100) นำผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมาวิเคราะห์และแปลผล ซึ่งครูผู้สอนได้กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยรวมของผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญต้องมีคะแนนตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไปตามรูปแบบของบุญชม ศรีสะอาด (2545 : 73) จึงถือว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ใน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ซึ่งจากการประเมินผลพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.13 หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก

SCAN ME

หนังสือเชิญเป็นผู้ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

SCAN ME

ผลการประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม

6.2 การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทักษะสร้างสรรค์งานประดิษฐ์

6.2.1 ครูผู้สอนได้สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นจำนวน 30 ข้อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณาว่าวัดได้ตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและครอบคลุมเนื้อหาหรือไม่

6.2.2 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ผลการประเมินค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.08-1.00

6.2.3 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแต้เก่า สพป.อบ.1

6.2.4 นำคะแนนที่ได้จากกการทดลองใช้มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 เอาไว้

6.2.5 นำข้อสอบทั้ง 30 ข้อมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตรของโลเวท (Lovett) ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นได้ค่าความเชื่อมั่น 0.88

SCAN ME

ผลการประเมินค่าความสอดคล้อง

SCAN ME

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น

6.3 การหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ

6.3.1 ครูผู้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา

6.3.2 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try - Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแต้เก่า สพป.อบ.1

6.3.3 นำข้อมูลที่ได้มาหาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายแบบ Pearson (Item - Total Correlation) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ค่าอำนาจจำแนก (r_{xy}) อยู่ระหว่าง 0.09-0.34

6.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.93

SCAN ME

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจ

๗. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ครูผู้สอนได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

7.1 ชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติในการเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ PBL – Lantern model

7.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง

7.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ PBL – Lantern model

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เพื่อออกแบบและสร้างโคมไฟลายสาน ดังนี้

7.3.1 ร่วมกันกำหนดแผนงาน (Define Project)

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและกำหนดโจทย์โครงงาน เช่น “ออกแบบและสร้างโคมไฟลายสานที่มีเอกลักษณ์” ระดมความคิดเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ ผลลัพธ์ที่ต้องการ และกรอบเวลาในการดำเนินงาน

7.3.2 ศึกษาและออกแบบ (Research & Design)

นักเรียนศึกษาภูมิปัญญาลายสานพื้นบ้าน ความหมาย และรูปแบบที่นิยม เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบลายสานและโครงสร้างโคมไฟ และสร้างแบบร่าง (Sketch) และแบบจำลอง (Prototype Design)

7.3.3 ลงมือสร้าง (Create & Develop)

จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือ ตามที่ได้ออกแบบไว้ จากนั้นนักเรียนร่วมกันประดิษฐ์โคมไฟตามแบบที่ออกแบบเอง โดยเน้นความประณีต แข็งแรง และความสวยงาม และบันทึกขั้นตอนการทำงานเพื่อใช้เป็นข้อมูลนำเสนอ

นักเรียนดลองใช้งานโคมไฟ ตรวจสอบความแข็งแรง ความปลอดภัย และความสวยงาม รับข้อเสนอแนะจากเพื่อนและครู แล้วปรับปรุงผลงานให้มีคุณภาพสูงขึ้น

7.3.5 นำเสนอและต่อยอด (Present & Extend)

นำผลงานที่สร้างขึ้นไปจัดนิทรรศการ และเข้าร่วมการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 72 ของ สพป.อบ.1 นำเสนอผลงานให้เพื่อน ครู ผู้ปกครอง และชุมชน และรวมไปถึงบอกเล่าแนวคิดและขั้นตอนการทำและวางแผนต่อยอดผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างรายได้ หรือพัฒนาโครงงานในอนาคต

7.4 เก็บคะแนนระหว่างเรียนจากกิจกรรมกลุ่ม และจากการทดสอบย่อยจนครบทั้ง 6 แผน

7.5 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 30 ข้อ ตรวจให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้

7.6 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบ PBL-Lantern model จำนวน 10 ข้อ โดยใช้การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

7.7 นำคะแนนที่ได้จากการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

8. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

8.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ครูผู้สอนได้จัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จากนั้นจึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างการเรียนให้ผู้เรียนทำใบงาน แล้วทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดทักษะ จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน แล้วจึงนำคะแนนที่ได้มาหาประสิทธิภาพดัง ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผลการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	เฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ (E_1)	210	186.28	5.74	88.70
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	26.39	0.85	87.96
ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ (E_1) / (E_2) = 88.70/87.96				

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยจากการทำใบงาน สังเกตพฤติกรรม และการทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1) เท่ากับ 186.28 ของคะแนนเต็ม คิดเป็นร้อยละ 88.70 และนักเรียนได้คะแนนรวมเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 26.39 ของคะแนนเต็ม คิดเป็นร้อยละ 87.96 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.70/87.96 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

8.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ครูผู้สอนได้ทำการทดสอบผู้เรียนก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ ที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น และทำการทดสอบหลังเรียนอีกครั้งโดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกัน ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	เฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	t	sig
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	18	210	186.28	5.74	88.70	33.57	0.00***
คะแนนทดสอบหลังเรียน	18	30	26.39	0.85	87.96		

หมายเหตุ ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนที่เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

8.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ =4.58, S.D.= 0.31) เมื่อพิจารณารายข้อ ข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ($\overline{X}$ =4.95 , S.D.= 0.22) รองลงมาคือ นักเรียนได้วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในกลุ่ม ($\overline{X}$ =4.90, S.D.= 1.23) และมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก ($\overline{X}$ =4.15, S.D.= 1.23)

SCAN ME

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน

9. ภาพรวมของนวัตกรรม

จากการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ **PBL-Lantern Model** สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนและครูผู้สอนได้นำผลงานสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจากการทำโครงงานไปต่อยอด เข้าร่วมการประกวดแข่งขัน และจัดแสดงในนิทรรศการ เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชน และได้รับรางวัลดังนี้

9.1 ประโยชน์ต่อตนเอง

จากการจัดการเรียนรู้จนผู้เรียนมีความชำนาญในการจัดทำสิ่งประดิษฐ์ ผู้เรียนและครูผู้สอนได้นำผลงานสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจากการทำโครงงานไปต่อยอด เข้าร่วมการประกวดแข่งขัน จนประสบความสำเร็จและได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง การแข่งขันจักสานไม้ไผ่ ระดับชั้น ป.4-6 การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 72 ปีการศึกษา 2567 จาก สพป.อบ.1

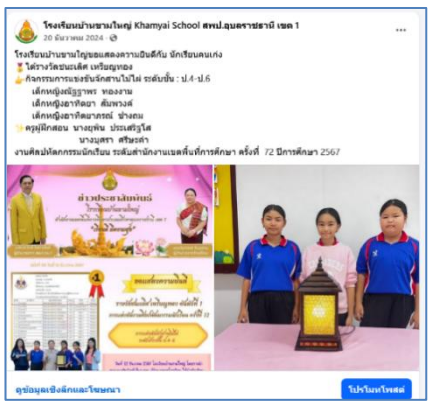
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า
นางยุพิน ประสิริฐโส
โรงเรียนบ้านขามใหญ่
เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง ชนะเลิศ
การแข่งขันจักสานไม้ไผ่ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
"วิชาการเลิศล้ำ นำเทคโนศิลป์พัฒนา สร้างคุณค่าวัฒนธรรม ก้าวล้ำสู่อนาคต"
ระหว่างวันที่ ๑๒-๑๓ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗
ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป
(นายวรวิทย์ โสภาพันธ์)
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

9.2 ประโยชน์ต่อ โรงเรียน ชุมชน และระบบการศึกษาในภาพรวม

ผู้รายงานได้เผยแพร่นวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ **PBL-Lantern Model** สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อ โรงเรียน ชุมชน และระบบการศึกษาในภาพรวมดังต่อไปนี้

9.2.1 เผยแพร่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC กับคณะครูและบุคลากรบุคลากร ภายในสถานศึกษา

9.2.2 เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ได้แก่ เพจโรงเรียนบ้านขามใหญ่ กลุ่มไลน์เครือข่ายต่าง ๆ และ Facebook ส่วนตัว เพื่อให้เพื่อนครูที่สนใจทั่วประเทศได้รับชม



9.2.3 เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชนผ่านการจัดนิทรรศการารศึกษาของโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมมาจัดแสดงนิทรรศการ symposium และนำเสนอนวัตกรรม ณ โรงแรมกิจตรงวิลล์ ในวันที่ 2-3 สิงหาคม 2568 ซึ่งได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางยุพิน ประเสริฐโส)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
วันที่ 15 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2568

คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ขอรับรองว่าข้อมูลดังกล่าวข้างต้นถูกต้องและเป็นความจริง

ลงชื่อ.....ผู้บังคับบัญชา
(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่
วันที่ 15 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2568

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2565ก). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี.** กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2565ข). **คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้**.กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2565ค). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี**. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2566). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี.** กรุงเทพฯ:คุรุสภาลาดพร้าว.

กรรณิการ์ ปัญส่งเสริม. (2541). **การใช้ภูมิปัญญาในการเรียนการสอนวิชางานประดิษฐ์ เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ตามทักษะกระบวนการ 9 ขั้น สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปี ที่ 4**. การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

คะนึง จันทร์ศิริ. (2558). **เทคนิคอาชีพศิลปะประดิษฐ์ (การะประดิษฐ์ดอกไม้)**. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

ถวัลย์ มาศจรัส. (2551). PDCA **นวัตกรรมการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการเขียนหนังสือสำหรับครูและผู้บริหาร**. กรุงเทพฯ: บริษัท 21 เซ็นจูรี่.

ทิศนา แขมมณี. (2544). **จัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.** กรุงเทพฯ: บริษัท บุ๊ค พอยท์ จำกัด.

นงเยาว์ ศิริเกษม และ มาลัย สิริสุทธิ์. (2545). **ตำราประดิษฐ์ดอกไม้ในวรรณคดีไทย**. กรุงเทพฯ:อมรการพิมพ์.

ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- คลิปการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนและคลิปการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้รูปแบบ PBL-Lantern Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”

สื่อ	คิวอาร์โคด
1. แผนการจัดการเรียนรู้	SCAN ME
2.คลิปการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	SCAN ME

โรงเรียนบ้านขามใหญ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
กระทรวงศึกษาธิการ