



รายงานผลการสร้างนวัตกรรม ด้านการบริหารจัดการศึกษา

การบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบ
บูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพ
ที่ส่งเสริมอัตลักษณ์คุณราชธานี โดยใช้

SANGTHO MODEL



นายบราทิพย์ เวชกาล
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน

คำนำ

รายงานผลนวัตกรรมฉบับนี้นำเสนอผลการดำเนินงาน "การบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้ SANGTHO MODEL" ซึ่งได้ดำเนินการระหว่างวันที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗ ถึงวันที่ ๓๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ ณ โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

การพัฒนานวัตกรรมนี้เกิดจากการวิเคราะห์ความท้าทายในการจัดการศึกษาปัจจุบันที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี และความต้องการของตลาดแรงงานที่ต้องการผู้มีทักษะและสมรรถนะที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของท้องถิ่นอุบลราชธานีที่มีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอันเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งควรได้รับการส่งเสริมและอนุรักษ์ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม SANGTHO MODEL ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการบริหารจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาครูให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรม สามารถบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพเข้าด้วยกัน โดยเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี ทั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาทักษะของครูในการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และศึกษาความพึงพอใจของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย

รายงานฉบับนี้นำเสนอผลการดำเนินงานตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาที่เป็นระบบ โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือต่างๆ ที่ได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการศึกษาต่อไป

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานผลนวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาทั้งในระดับโรงเรียน ชุมชน และอาจเป็นแนวทางให้แก่สถานศึกษาอื่นๆ ในการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับบริบทของตนเอง ขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนและมีส่วนร่วมในความสำเร็จของนวัตกรรมนี้

นายนราทิพย์ เวชกาล

ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๒
กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	๒
เครื่องมือที่ใช้	๓
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๓
หลักการแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๑๓
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๒๕
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๒๘
บทเรียนที่ได้รับ	๕๐
เงื่อนไขความสำเร็จ	๕๑
ภาพกิจกรรม	๕๕
ภาคผนวก	
ตัวอย่างเครื่องมือแบบประเมินนวัตกรรมของคณะครู	๖๒
ตัวอย่างเครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรม	๖๓
ตัวอย่างผลการสอบถามการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงเป็นแหล่งเรียนรู้	๖๔
ตัวอย่างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจต่อฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงเป็นแหล่งเรียนรู้	๖๔
ตัวอย่างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการอบรม ai และ canva	๖๕
ตัวอย่างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการอบรม ai และ canva สำหรับนักเรียน	๖๕
ตัวอย่างผลงานครูในการใช้ Generative AI เป็นเครื่องมือ	๖๖
ตัวอย่างผลงานครูในการใช้ Canva for Education เป็นเครื่องมือ	๖๗
ตัวอย่างผลงานนักเรียนในการใช้ Canva for Education เป็นเครื่องมือ	๖๘

๑. ชื่อนวัตกรรม

การบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้ SANGTHO MODEL

๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายนราธิป เวชกาล ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยาลัย ชำนาญการพิเศษ โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

เบอร์โทรศัพท์ : ๐๘๙-๙๔๗-๑๙๙๐

Email : narathipnrtw@gmail.com

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑ เดือน กันยายน พ.ศ.๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ เดือน มีนาคม พ.ศ.๒๕๖๘

๔. ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน การศึกษาในประเทศไทยต้องเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญในการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกที่มีเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลให้ความต้องการของตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน การพัฒนาครูให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรมจึงมีความสำคัญ เนื่องจากครูถือเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับยุคสมัย การนำ SANGTHO MODEL มาใช้ในการบริหารจัดการการศึกษาจะช่วยพัฒนาโรงเรียนและผู้เรียนให้เติบโตในทิศทางที่เหมาะสม โดยเฉพาะในท้องถิ่นอุบลราชธานีที่มีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ การบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพจะช่วยให้การเรียนการสอนสะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ในขณะเดียวกันยังสามารถพัฒนาโรงเรียนให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและทันสมัย เพื่อตอบโจทย์การพัฒนาคุณภาพการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

การบริหารจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาครูให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรมและขับเคลื่อนพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศในอนาคต การส่งเสริมให้ครูสามารถสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกจะทำให้การศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเตรียมพร้อมผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพอย่างมั่นคง การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเป็นอีกหนึ่งสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ และสามารถยกระดับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ

โดยการนำ SANGTHO MODEL มาใช้ในการบริหารจัดการการศึกษานั้น จะช่วยให้ครูมีความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และอาชีพ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาที่ครบถ้วนทั้งในด้านความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งพัฒนาอัตลักษณ์ท้องถิ่นของอุบลราชธานีให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในพื้นที่ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้เป็นคนดีมีคุณภาพและมีสมรรถนะที่พร้อมสำหรับการทำงานในทุกสถานการณ์

จากเหตุผลดังกล่าว ข้าพเจ้าในฐานะผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จึงจัดทำนวัตกรรมนี้ขึ้นเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์การพัฒนาในท้องถิ่นและในระดับประเทศ การพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่พร้อม

สำหรับการทำงานและการใช้ชีวิตในสังคมและโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการสร้างการศึกษาที่ยั่งยืนและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี

๕. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๕.๑. เพื่อพัฒนาครูให้มีทักษะในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ โดยบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี

๕.๒. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก

๕.๓. เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

๕.๔. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครู บุคลากร ผู้ปกครอง และนักเรียนโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีที่มีต่อการใช้นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาฯ

๖. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๖.๑. กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

ครูและบุคลากร นักเรียน ผู้ปกครองนักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี จำนวน ๑๙๗ คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ปลายการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

๖.๒. กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

๖.๒.๑ พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของครู โดยครูสามารถออกแบบและนำเสนอวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนและสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยี

๖.๒.๒ เสริมสร้างอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการเรียนการสอน นำภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นของอุบลราชธานีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มความรู้สึภาคภูมิใจและการเชื่อมโยงกับชุมชน

๖.๒.๓ เพิ่มความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้ปกครอง ครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษามีความพึงพอใจต่อการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรมที่นำมาใช้ในโรงเรียน

๖.๒.๔ สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและทันสมัย โรงเรียนเป็นพื้นที่ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอก

๖.๒.๕ เสริมสร้างสมรรถนะการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพของนักเรียน นักเรียนมีทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตในสังคมยุคใหม่ และสามารถประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคงและประสบความสำเร็จ

๗. เครื่องมือที่ใช้

๗.๑. รูปแบบการบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้ SANGTHO MODEL

๗.๒. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- ๗.๑.๑ แบบบันทึกการจัดทำนวัตกรรมของคณะครูแกนนำ
- ๗.๑.๒ แบบประเมินนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู
- ๗.๑.๓ แบบประเมินความพึงพอใจในการอบรม AI และ CANVA สำหรับครูและบุคลากรในโรงเรียน
- ๗.๑.๔ แบบประเมินความพึงพอใจในการอบรม AI และ CANVA สำหรับนักเรียน
- ๗.๑.๕ แบบสอบถามการมีส่วนร่วมในการใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียน
- ๗.๑.๖ แบบสอบถามการมีส่วนร่วมในการใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงของของคณะครู
- ๗.๑.๗ แบบรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- ๗.๑.๘ แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาฯ

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๘.๑ การออกแบบนวัตกรรม

๑. การสำรวจ วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ จัดเตรียมข้อมูลสารสนเทศ

ศึกษารวบรวมข้อมูล แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน สภาพปัจจุบัน ปัญหา และอุปสรรคในการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี โดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วม ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และแนวทางการบริหารจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของโรงเรียนที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน เพื่อกำหนดรูปแบบช่วย แนวทางในการพัฒนา และแก้ปัญหาการบริหารจัดการศึกษา สร้างรูปแบบที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน และเอื้อต่อการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพของโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีเป็นโรงเรียนขยายโอกาสระดับกลาง มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล - มัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๖๙ คน นักเรียนมีพื้นฐานทางการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ประกอบกับการศึกษาในยุคปัจจุบันต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในหลายด้าน ทั้งเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ความต้องการทักษะใหม่ ๆ ในตลาดแรงงาน และความท้าทายในการปรับตัวให้ทันกับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่หยุดยั้ง ซึ่งจากการสำรวจพบว่า นักเรียนส่วนมากยังขาดทักษะดังกล่าว รวมไปถึงขาดการเข้าถึงภูมิปัญญาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ขาดความรู้และทักษะอาชีพท้องถิ่น ทำให้นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา นอกจากนี้ นักเรียนบางคนยังมีความเครียดและวิตกกังวลจากการสอบหรือผลการเรียน ซึ่งทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน จึงถือเป็นหน้าที่โดยตรงของผู้บริหารสถานศึกษา ครู และผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ในการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนการสอนในทุกกลุ่มสาระเพื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียนให้ครบถ้วนทั้งในด้านทักษะพื้นฐานและทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพ รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือใหม่ ๆ ซึ่งเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้และทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในชีวิตจริง และเตรียมพร้อมในการเผชิญกับความท้าทายในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้จัดทำในฐานะผู้บริหารสถานศึกษาจึงได้พัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้ คัดค้นโมเดล เพื่อช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งด้าน ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ และสมรรถนะ

๒. ดำเนินการออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา

การดำเนินการออกแบบนวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้ SANGTHO MODEL ให้บรรลุวัตถุประสงค์ โดยนำหลักธรรมาภิบาล ๑๐ การบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี Good Governance หลักการบริหาร ๔M และหลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School Based Management) SBM มาบูรณาการกับวงจรคุณภาพ PDCA เป็นเครื่องมือที่นำไปใช้เป็นกระบวนการในการบริหารองค์กรให้มีคุณภาพ โดยนวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา SANGTHO MODEL โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ได้มีการวิเคราะห์ถึงปัญหาความต้องการ สมรรถนะทางการเรียนรู้ ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ จุดเน้นของโรงเรียนในแผนปฏิบัติการประจำปี ๒๕๖๘ ประกอบกับ ยุทธศาสตร์/แผนดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ซึ่งส่วนประกอบดังนี้



รูปที่ ๑ นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา SANGTHO MODEL

S - Sufficiency (หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการศึกษา)

โรงเรียนใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางในการบริหารและจัดการศึกษา โดยมุ่งเน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองที่ดี นักเรียนเรียนรู้การดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกัน ผ่านการบูรณาการในหลักสูตร โครงการจิตอาสา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

A - Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะศตวรรษที่ ๒๑)

กระบวนการเรียนการสอนถูกออกแบบให้กระตุ้นให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ เช่น การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) การใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) และการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

N - Networking (เครือข่ายความร่วมมือโรงเรียน-ชุมชน-องค์กรภายนอก)

โรงเรียนทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน โดยสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน หน่วยงานภาครัฐและเอกชน เพื่อพัฒนาโรงเรียนและนักเรียนไปพร้อมกัน มีการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาทั้งในและนอกห้องเรียน เปิดโอกาสให้ภาคีเครือข่ายมีบทบาทในการสนับสนุนกิจกรรมของโรงเรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

G - Good Governance (หลักธรรมาภิบาลในการบริหารโรงเรียน)

โรงเรียนดำเนินงานด้วยหลักธรรมาภิบาลที่ยึดถือความโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และตรวจสอบได้ โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน การบริหารจัดการแบบกระจายอำนาจเพื่อให้ครู นักเรียน และชุมชนมีบทบาทในการพัฒนาโรงเรียน ส่งเสริมให้ครูเป็นผู้นำทางวิชาการและนวัตกรรม สร้างระบบบริหารที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ

T - Technology (การใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาโรงเรียนและการเรียนรู้)

เทคโนโลยีถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้และการบริหารจัดการ เช่น การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) เพื่อสนับสนุนการพัฒนาการศึกษา นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

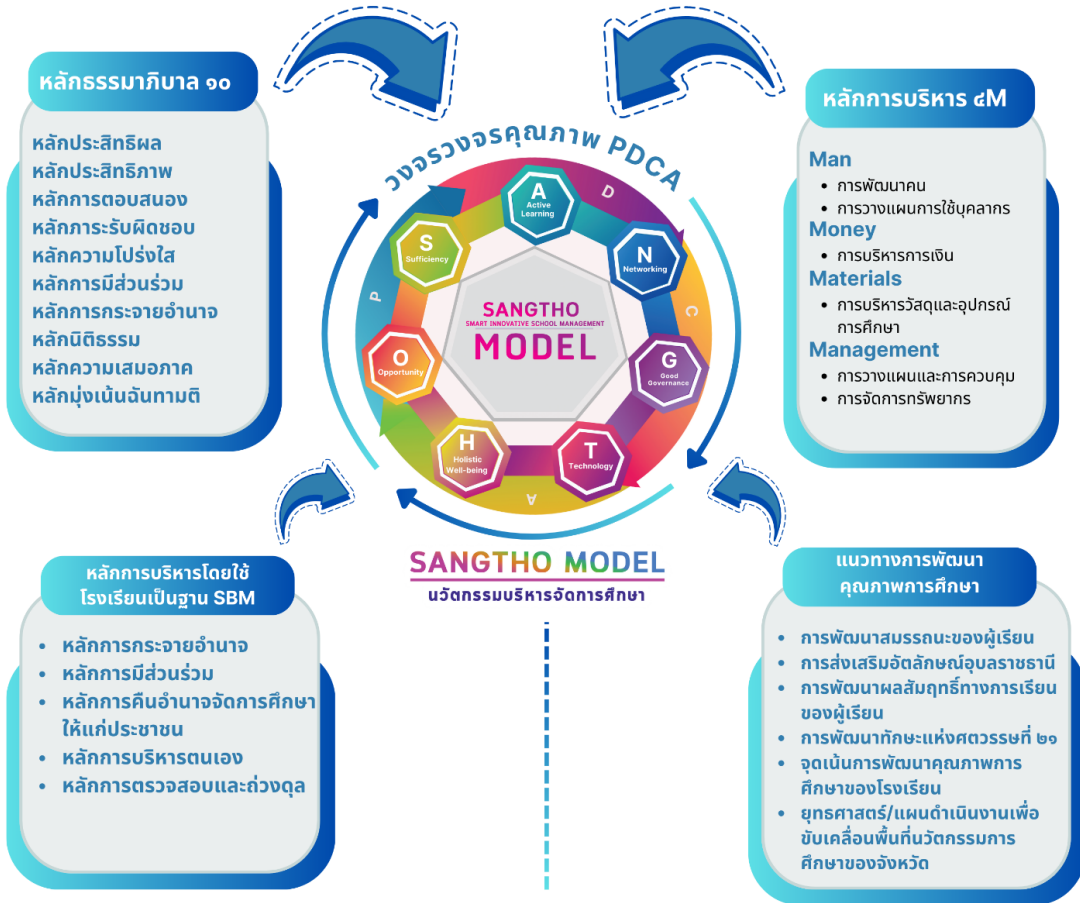
H - Holistic Well-being (การดูแลสุขภาพนักเรียนและสภาพแวดล้อมโรงเรียน)

โรงเรียนมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้มแข็ง โดยให้ความสำคัญทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต มีมาตรการในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับการเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนานโยบายด้านโภชนาการ การออกกำลังกาย และกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพจิต เพื่อให้นักเรียนมีคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

O - Opportunity (โอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอาชีพ)

โรงเรียนมุ่งสร้างโอกาสให้กับนักเรียนทุกคนในการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียม รวมถึงการพัฒนาเส้นทางอาชีพและทักษะผู้ประกอบการ นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพที่หลากหลาย ได้ฝึกปฏิบัติจริงผ่านโครงการโรงเรียนธุรกิจ สหกิจศึกษา และการเรียนรู้ร่วมกับสถานประกอบการ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตและการเป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

การออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา



SANGTHO MODEL

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>S - Sufficiency (เศรษฐกิจพอเพียงในการศึกษา)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ใช้หลัก พอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกัน ในการบริหารจัดการโรงเรียน • จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองที่ดี • ส่งเสริมโครงการ โรงเรียนพอเพียง / การเรียนรู้เชิงจิตอาสา / ห้องเรียนคุณธรรม <p>A - Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21)</p> <ul style="list-style-type: none"> • กระบวนการเรียนการสอนถูกออกแบบให้กระตุ้นให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ • จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองที่ดี • บูรณาการเรียนรู้อิงด้านอาชีพ และผู้ประกอบการในหลักสูตร <p>N - Networking (เครือข่ายความร่วมมือโรงเรียน-ชุมชน-องค์กรภายนอก)</p> <ul style="list-style-type: none"> • โรงเรียนเป็น ศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน • ร่วมมือกับ ภาครัฐ เอกชน ผู้ปกครอง และองค์กรท้องถิ่น เพื่อพัฒนาโรงเรียนและนักเรียน • ใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ (Community-Based Learning) | <p>G - Good Governance (หลักธรรมาภิบาลในการบริหารโรงเรียน)</p> <ul style="list-style-type: none"> • บริหารงานด้วยหลัก โปร่งใส ตรวจสอบได้ และมีส่วนร่วม • ส่งเสริม การพัฒนาครูให้เป็นผู้นำนวัตกรรมทางการศึกษา <p>T - Technology (การใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาโรงเรียนและการเรียนรู้)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ส่งเสริม Digital Literacy และการใช้ AI, IoT, และ EdTech ในการเรียนการสอน <p>H - Holistic Well-being (การดูแลสุขภาพนักเรียนและสภาพแวดล้อมโรงเรียน)</p> <ul style="list-style-type: none"> • พัฒนา ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้มแข็ง ให้ครอบคลุมทุกมิติ • ส่งเสริมสุขภาพกายและใจ สร้างโรงเรียนให้เป็น Safe School – พื้นที่ปลอดภัยจากภัยคุกคามทางร่างกายและจิตใจ <p>O - Opportunity (โอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอาชีพ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • นักเรียนได้รับโอกาส เข้าถึงการศึกษาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม • ส่งเสริม การเรียนรู้นอกห้องเรียน ทักษะอาชีพ • สนับสนุน คุณการศึกษา โครงการฝึกงาน และหลักสูตรเตรียมความพร้อมสู่อนาคต |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

รูปที่ ๒ กระบวนการออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา

๘.๒ โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. ปัญหา (Problem)

ในปัจจุบัน การศึกษาของไทยต้องเผชิญกับปัญหาหลายด้านที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลก เทคโนโลยีที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง และการเปลี่ยนแปลงในความต้องการของตลาดแรงงาน ส่งผลให้ทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนไม่สอดคล้องกับการพัฒนา การเตรียมพร้อมของครูในการใช้เครื่องมือใหม่ ๆ ในการเรียนการสอนยังขาดการบูรณาการการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงทักษะการทำงานและอัตลักษณ์ท้องถิ่น ในหลักสูตรการศึกษา นอกจากนี้ ยังพบว่าบุคลากรบางส่วนยังขาดทักษะการใช้เทคโนโลยี การสร้างสรรค์ นวัตกรรมในการสอน ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

๒. เป้าหมาย (Goals)

- พัฒนาคู่มือที่มีทักษะในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการในศตวรรษที่ ๒๑
- ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในโลกการทำงาน
- บูรณาการจัดการเรียนการสอนที่สะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอุบลราชธานี เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นให้กับผู้เรียน
- พัฒนาคุณภาพการศึกษาในโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๓. กระบวนการพัฒนา (Development Process)

๓.๑ การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ

- การวิเคราะห์สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น: สํารวจและศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนการสอน เช่น ความต้องการทักษะใหม่ ๆ ของนักเรียน, ความขาดแคลนในการใช้เทคโนโลยี, หรือปัญหาที่เกิดจากการขาดการบูรณาการอัตลักษณ์ท้องถิ่น
- การสำรวจความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: เก็บข้อมูลจากครู, นักเรียน, ผู้ปกครอง และบุคลากรเกี่ยวกับความต้องการหรือข้อเสนอแนะในการพัฒนาการเรียนการสอนในพื้นที่

๓.๒ การออกแบบนวัตกรรม

- การกำหนดวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม กำหนดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน เช่น การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีของครู การส่งเสริมให้ครูสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมการบูรณาการอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการเรียนการสอน พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
- การพัฒนาแนวคิดและโมเดล สร้างโมเดลการบริหารจัดการ SANGTHO MODEL ที่ผ่านการวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อน ความต้องการและปัญหาของสถานศึกษา ร่วมกับการใช้หลักการ โมเดล อื่นๆ ในการออกแบบวิธีการและแนวทางการพัฒนานวัตกรรม โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับท้องถิ่นและความต้องการของผู้เรียน โดยมีการใช้แนวคิด หลักการในการขับเคลื่อนดังต่อไปนี้

- หลักธรรมาภิบาล ๑๐ การบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี Good Governance

- หลักการบริหาร ๔M
- หลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School Based Management) SBM
- วงจรคุณภาพ PDCA

๓.๓ การสร้างและพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาโมเดลตามที่ได้มีการออกแบบไว้ โดยมีการดำเนินกิจกรรมดังต่อไปนี้

- การพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรและการเรียนการสอน:
- การฝึกอบรมครู จัดการอบรมและกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนทักษะของครูในการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล รวมถึงการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอนที่ตอบโจทย์ผู้เรียน
- การส่งเสริมให้ครูสร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี
- การสร้างฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งนักเรียนสามารถนำทักษะที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ทั้งในการประกอบอาชีพ การพึ่งพาตนเอง และการสร้างความยั่งยืนในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้จากชุมชน ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะในด้านการเกษตรและการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๓.๔ การทดลองใช้และการปรับปรุง

- การทดลองใช้และการทดสอบนวัตกรรม: นำแนวทางที่พัฒนาขึ้นไปทดสอบในโรงเรียนหรือกิจกรรมจริง เพื่อประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม
- การรวบรวมข้อมูลและการประเมินผล: ใช้การประเมินผลจากครู, นักเรียน, และผู้ปกครอง เพื่อตรวจสอบว่ามีความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นหรือไม่

๓.๕ การปรับปรุงและพัฒนาต่อเนื่อง

- การปรับปรุงตามผลการประเมิน: หลังจากได้รับข้อมูลผลการประเมินแล้ว ควรปรับปรุงการดำเนินงาน เช่น การแก้ไขข้อบกพร่อง หรือปรับการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น
- การขยายผล: นำผลลัพธ์ที่ได้จากการทดลองไปใช้ในวงกว้างหรือในโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเพิ่มประสิทธิภาพในการศึกษาในระยะยาว

๓.๖ การประเมินผลและการสะท้อนกลับ

- การประเมินผลลัพธ์ที่ได้: ทำการประเมินผลการพัฒนานวัตกรรมในแง่ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย, และการพัฒนาทักษะของนักเรียนและครู
- การสะท้อนกลับและการปรับปรุงกระบวนการ: สร้างการสะท้อนผลการดำเนินงานและการพัฒนาในระยะยาว เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรมเป็นกระบวนการที่ยั่งยืนและสามารถปรับตัวได้ตามการเปลี่ยนแปลง

๘.๓ องค์ประกอบของนวัตกรรม

๑. Input (ปัจจัยนำเข้า)

ด้านบุคลากร

- ผู้บริหาร
- ครู บุคลากรทางการศึกษา
- นักเรียน
- ผู้ปกครอง ชุมชน ภาคีเครือข่าย

ระบบบริหารจัดการ

- หลักธรรมาภิบาล ๑๐ การบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี Good Governance
- หลักการบริหาร ๔M
- หลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School Based Management) SBM
- วงจรคุณภาพ PDCA

ข้อมูลอื่นๆ

- ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน
- ข้อมูลทั่วไปของท้องถิ่น
- ข้อมูลอัตลักษณ์อุบลราชธานี
- สมรรถนะของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิด
- หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ความต้องการในการพัฒนา/แก้ปัญหา
- แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี
- จุดเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี
- พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒

๒. Process (กระบวนการพัฒนา)

- การวิเคราะห์และการวางแผน: การสำรวจปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษาโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี
- การออกแบบและพัฒนาโมเดลการบริหารที่สอดคล้องกับปัญหา ความต้องการ จุดแข็งจุดอ่อนสภาพแวดล้อมของโรงเรียน
- สร้างและพัฒนาวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้โมเดลที่มีการออกแบบ

๓. Output (ผลลัพธ์ที่ได้)

ผลลัพธ์ด้านผู้บริหาร

- การพัฒนาแนวทางการบริหารจัดการการศึกษา: ผู้บริหารสามารถนำโมเดลการบริหารจัดการที่บูรณาการทั้งการพัฒนาครูและนักเรียนมาใช้ในการพัฒนาโรงเรียนให้ทันสมัยและตอบโจทย์การศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ และสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียน

- การขับเคลื่อนการพัฒนาท้องถิ่น: การส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างฐานการเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียงให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมความยั่งยืนในชุมชน และการพัฒนาเศรษฐกิจ
- การสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนา: ผู้บริหารสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ครูและบุคลากรในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับความต้องการในปัจจุบัน

ผลลัพธ์ด้านครู

- การพัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์นวัตกรรม: ครูมีทักษะในการสร้างและพัฒนา นวัตกรรมการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน การเตรียมการสอน การพัฒนาความรู้ความสามารถ รวมไปถึงมีการออกแบบสื่อการสอน และเทคนิค กระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ผู้เรียน
- ความสามารถในการใช้เครื่องมือใหม่ในการสอน: ครูสามารถใช้เครื่องมือและ เทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การเรียน การสอนมีคุณภาพและตอบโจทย์ผู้เรียน
- การส่งเสริมการพัฒนาตนเอง: ครูมีโอกาสในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะใหม่ ๆ ที่ เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยได้รับการฝึกอบรมความรู้ฝึกทักษะที่ จำเป็นในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

ผลลัพธ์ด้านนักเรียน

- การพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพ: นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะที่จำเป็นใน ศตวรรษที่ ๒๑ และทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี เช่น ทักษะการ สื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ ทักษะชีวิต ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และการจัดการตนเอง
- การพัฒนาทักษะการเกษตรและการพึ่งพาตนเอง: นักเรียนสามารถนำทักษะที่ได้จากการ เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง เช่น การปลูกผัก, การปลูกเห็ด, และการจัดการทรัพยากร มา ใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และสมรรถนะ

ผลลัพธ์ด้านชุมชน

- การเสริมสร้างความร่วมมือกับโรงเรียน: ชุมชนมีความร่วมมือในการสร้างฐานการ เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง โดยสามารถแบ่งปันทรัพยากรและความรู้ในการพัฒนาการ เกษตรและการพึ่งพาตนเองกับโรงเรียน
- การพัฒนาที่ยั่งยืนในชุมชน: ชุมชนได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนาฐานการเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียง ทำให้เกิดการพึ่งพาตนเองในด้านเกษตรกรรมและสามารถสร้าง รายได้จากการใช้ทักษะเกษตรกรรมที่นักเรียนเรียนรู้
- การส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น: ชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและรักษาภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและ การเกษตรของท้องถิ่น

ผลลัพธ์ด้านผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

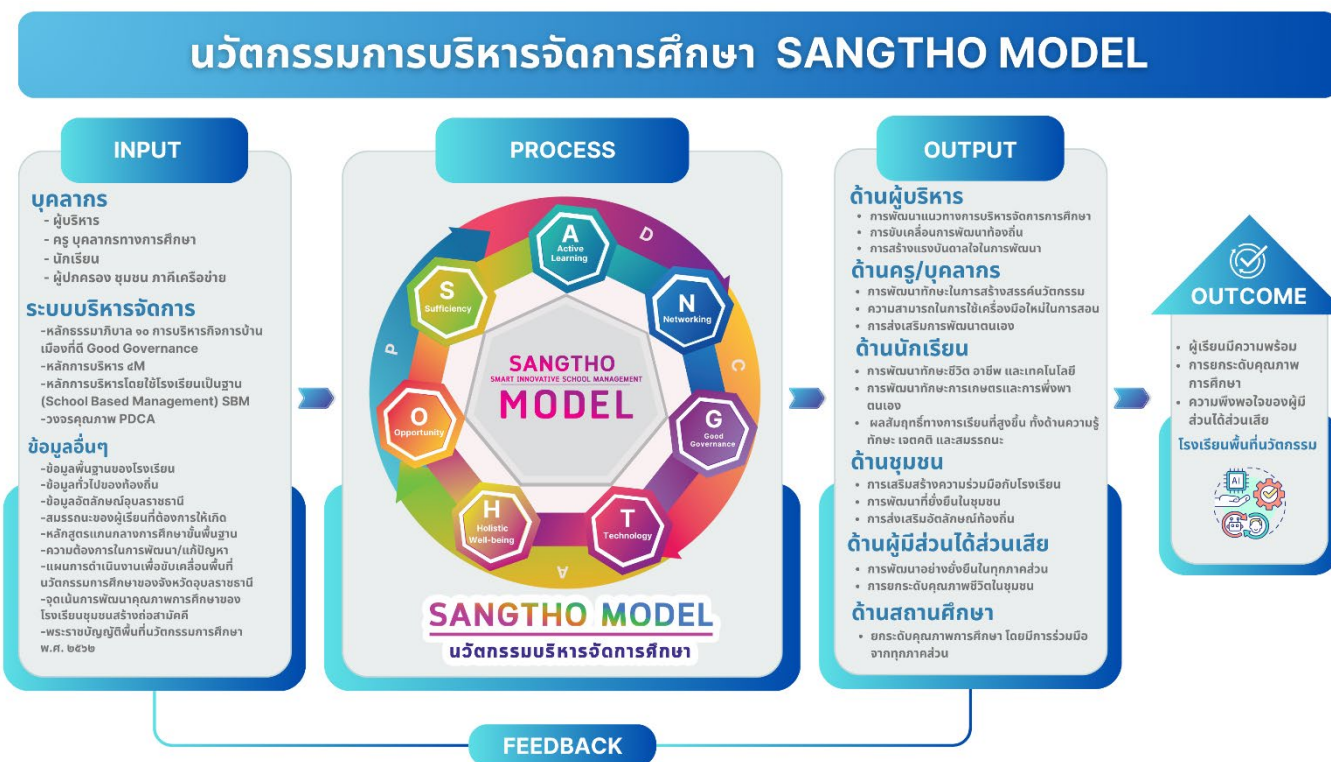
- การพัฒนาอย่างยั่งยืนในทุกภาคส่วน: ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ปกครอง, คณะกรรมการสถานศึกษา, และหน่วยงานต่าง ๆ จะเห็นความเปลี่ยนแปลงในด้าน การศึกษาและการพัฒนาโรงเรียนที่มีคุณภาพ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในอนาคต
- การยกระดับคุณภาพชีวิตในชุมชน: การเรียนรู้ที่ได้รับจากการนำเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้ในโรงเรียนจะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชน โดยเน้น การใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน
- การสนับสนุนและความพึงพอใจในการพัฒนานวัตกรรม: ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด เช่น ผู้ปกครองและชุมชน สามารถเห็นความสำเร็จของนวัตกรรมในการพัฒนา โรงเรียนและความพึงพอใจในความก้าวหน้าของผู้เรียนและชุมชน

ผลลัพธ์ด้านสถานศึกษา

- สถานศึกษาสามารถยกระดับคุณภาพการศึกษาภายในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำหลักการของ SANGTHO MODEL มาบูรณาการกับการบริหารจัดการ การศึกษา ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างระบบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ
- การสร้างฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงและการบูรณาการการเรียนรู้ทักษะอาชีพ และการพึ่งพาตนเอง จะช่วยให้สถานศึกษามีรูปแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับการใช้ ชีวิตจริงในท้องถิ่น และเป็นการตอบโจทย์การศึกษาที่ยั่งยืน
- ผลลัพธ์จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะชีวิตของนักเรียนที่ได้รับ การฝึกฝนจากการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
- สถานศึกษาจะสามารถสร้างความร่วมมือจากครู, นักเรียน, ผู้ปกครอง และชุมชน ใน การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและ การเปลี่ยนแปลงของโลก
- การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงและการ จัดการทรัพยากรที่ยั่งยืน จะทำให้สถานศึกษากลายเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับ ชุมชนอย่างเข้มแข็ง
- สถานศึกษาจะมีความโดดเด่นในด้านการส่งเสริมและรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น การ นำเอาเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโรงเรียน
- การบูรณาการการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอุบลราชธานี จะช่วย เสริมสร้างความภาคภูมิใจให้กับนักเรียนและบุคลากรในโรงเรียน โดยเฉพาะการใช้ ทรัพยากรท้องถิ่นในการสร้างความรู้และทักษะ

๔. Outcome (ผลลัพธ์ระยะยาว)

- การเตรียมความพร้อมของผู้เรียน: ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะใช้ชีวิตและทำงานในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งมีทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้ในาอาชีพต่าง ๆ
- การยกระดับคุณภาพการศึกษา: การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการเรียนการสอน ช่วยเพิ่มคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน และสามารถเป็นตัวอย่งที่ดีให้กับโรงเรียนในพื้นที่อื่น ๆ
- ความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: ความพึงพอใจของครู, นักเรียน, ผู้ปกครอง, และบุคลากรที่ได้รับผลกระทบจากการนำเข้าของนวัตกรรมในการศึกษา



รูปที่ ๓ นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา SANGTHO MODEL

๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา โดยใช้ SANGTHO MODEL ในการบริหารจัดการศึกษาและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยได้เสนอประเด็นที่สำคัญตามลำดับ ดังนี้

- ๙.๑ หลักธรรมาภิบาล ๑๐ การบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี Good Governance
- ๙.๒ หลักการบริหาร ๔M
- ๙.๓ หลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School Based Management) SBM
- ๙.๔ วงจรคุณภาพ PDCA
- ๙.๕ นวัตกรรมทางการศึกษา
- ๙.๖ สมรรถนะการเรียนรู้
- ๙.๗ อัตลักษณ์อุบลราชธานี
- ๙.๘ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- ๙.๙ ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑
- ๙.๑๐ จุดเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

๙.๑ หลักธรรมาภิบาล ๑๐ การบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี Good Governance

หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี (Good Governance) หมายถึง หลักในการปกครอง การบริหาร การจัดการ การควบคุมดูแล กิจการต่างๆ ให้เป็นไปในครรลอง ธรรม ประกอบด้วย องค์ประกอบ ๑๐ หลัก ได้แก่ หลักประสิทธิผล หลักประสิทธิภาพ หลักการตอบสนอง หลักการรับผิดชอบต่อหลักความโปร่งใส หลักการมีส่วนร่วม หลักการกระจายอำนาจ หลักนิติธรรม หลักความเสมอภาค และหลักการมุ่งฉันทามติ

เพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน สำนักงาน ก.พ.ร. ได้มีการกำหนดความหมายสำคัญของหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ทั้ง ๑๐ องค์ประกอบ ไว้ดังนี้

หลักธรรมาภิบาล	ความหมาย
หลักประสิทธิผล (Effectiveness)	ผลการปฏิบัติราชการที่บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของแผนการปฏิบัติราชการตามที่ได้รับงบประมาณมาดำเนินการ โดยการปฏิบัติ ราชการจะต้องมีทิศทาง ยุทธศาสตร์ และเป้าประสงค์ที่ชัดเจน มีกระบวนการปฏิบัติงานและระบบงานที่เป็นมาตรฐาน รวมถึง มีการ ติดตาม ประเมินผล และพัฒนา ปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ
หลักประสิทธิภาพ (Efficiency)	การบริหารราชการตามแนวทางการกำกับดูแลที่ดี ที่มีการออกแบบ กระบวนการปฏิบัติงานโดยการใช้เทคนิคและ เครื่องมือการบริหาร จัดการที่เหมาะสม ให้องค์กร สามารถใช้ทรัพยากรทั้งด้านต้นทุน แรงงาน และ ระยะเวลาให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาขีด ความสามารถในการปฏิบัติราชการตามภารกิจเพื่อ ตอบสนองความ

หลักธรรมาภิบาล	ความหมาย
	ต้องการของประชาชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม
หลักการตอบสนอง (Responsiveness)	การให้บริการที่สามารถดำเนินการได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด และสร้างความเชื่อมั่น ความไว้วางใจ รวมถึง ตอบสนองตามความคาดหวัง/ความต้องการของประชาชนผู้รับบริการ และ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีความหลากหลาย และมีความแตกต่าง
หลักภาระรับผิดชอบ (Accountability)	การแสดงความรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่และผลงานต่อเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยความรับผิดชอบนั้น ควรอยู่ในระดับที่สนองต่อความคาดหวังของสาธารณะ รวมทั้งการแสดงถึงความสำนึกในการรับผิดชอบต่อปัญหาสาธารณะ
หลักความโปร่งใส (Transparency)	กระบวนการเปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา ชี้แจงได้เมื่อมีข้อสงสัย และสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร อันไม่ต้องห้ามตามกฎหมายได้อย่างเสรี โดยประชาชนสามารถรู้ทุกขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมหรือกระบวนการต่างๆ และสามารถตรวจสอบได้
หลักการมีส่วนร่วม (Participation)	กระบวนการที่ข้าราชการ ประชาชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่มมีโอกาสได้เข้าร่วมในการรับรู้ เรียนรู้ ทำความเข้าใจ ร่วมแสดงทัศนะ ร่วม เสนอปัญหา/ประเด็นที่สำคัญที่เกี่ยวข้อง ร่วมคิดแนวทาง ร่วมการแก้ไข ปัญหา ร่วมในกระบวนการตัดสินใจ และร่วมกระบวนการพัฒนาในฐานะหุ้นส่วนการพัฒนา
หลักการกระจายอำนาจ (Decentralization)	การถ่ายโอนอำนาจการตัดสินใจ ทรัพยากร และภารกิจจากส่วนราชการส่วนกลาง ให้แก่หน่วยการปกครองอื่น (ราชการบริหารส่วน ท้องถิ่น) และภาคประชาชน ดำเนินการแทน โดยมีอิสระตามสมควร รวมถึงการมอบอำนาจและความรับผิดชอบในการตัดสินใจและการ ดำเนินการให้แก่บุคลากร โดยมุ่งเน้นการสร้างควมพึงพอใจในการ ให้บริการต่อผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การปรับปรุงกระบวนการ และเพิ่มผลิิตภาพ เพื่อผลการดำเนินงานที่ดีของส่วนราชการ
หลักนิติธรรม (Rule of Law)	การใช้อำนาจของกฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับ ในการบริหาร ราชการด้วยความเป็นธรรม ไม่เลือก

หลักธรรมาภิบาล	ความหมาย
	ปฏิบัติ และคำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
หลักความเสมอภาค (Equity)	การได้รับการปฏิบัติและได้รับบริการอย่างเท่าเทียมกันโดย ไม่มีการแบ่งแยกด้าน ชาย/หญิง ถิ่นกำเนิด เชื้อชาติ ภาษา เพศ อายุ ความ พิการ สภาพทาง กายหรือสุขภาพ สถานะของบุคคล ฐานะทาง เศรษฐกิจ และสังคม ความเชื่อทางศาสนา การศึกษา การฝึกอบรม และอื่นๆ
หลักมุ่งเน้นฉันทามติ (Consensus Oriented)	การหาข้อตกลงทั่วไป ภายในกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็น ข้อตกลงที่เกิดจากการใช้ กระบวนการเพื่อหาข้อคิดเห็นจากกลุ่มบุคคลที่ ได้รับประโยชน์และเสียประโยชน์ โดยเฉพาะกลุ่มที่ ได้รับผลกระทบโดยตรง ซึ่งต้องไม่มีข้อคัดค้านที่ยุติ ไม่ได้ในประเด็นที่สำคัญ โดยฉันทามติไม่จำเป็นต้อง หมายความว่า เป็นความเห็นพ้องโดยเอกฉันท์

(ที่มา : คู่มือการจัดระดับการกำกับดูแลองค์การภาครัฐตามหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการ บ้านเมืองที่ดี (Good Governance Rating) โดยสำนักงาน ก.พ.ร.)

๙.๒ หลักการบริหาร ๔M

๙.๒.๑ แนวคิดทฤษฎีการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ตามหลักการบริหาร ๔M

แนวคิดทฤษฎีการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ตามหลักการบริหาร ๔M ในทฤษฎนะทฤษฎีการ บริหารของ Peter F. Drucker มีดังนี้

Man เพราะการผลิตหรือดำเนินการใด ๆ จะต้องเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยคน ทั้งในด้านความคิด การวางแผน การดำเนินการ หรือจัดการทำให้เกิดการผลิตหรือกิจกรรมทางธุรกิจทุกรูปแบบ การพัฒนาคน จริงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจ การบริหารกำลังคน ต้องมีการพัฒนาคน ด้านความรู้ ทักษะ และวางแผนการใช้คนให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลกับงานให้มากที่สุด

money เงินหรือทุน ที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจทั้งจากเงินทุนภายในและภายนอก ในทางธุรกิจ เงินทุนถือว่าเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญที่สุด เพราะการทำธุรกิจทุกอย่างไม่สามารถดำเนินได้ดีหากขาดทุนในการ ดำเนินงานของทฤษฎีการบริหารจัดการ เมื่อทำธุรกิจทุกอย่างจะต้องเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยเงินทุน เพราะจะ เป็นตัวขับเคลื่อนธุรกิจและปัจจัยต่างๆ ให้ดำเนินการไปได้ทั้งในด้านค่าแรงคน ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน ค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุมาใช้ในการดำเนินธุรกิจ การมุ่งเป้าไปที่การพัฒนาเงินจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดเพื่อให้ ประสบความสำเร็จตามหลักการบริหารงานในการดำเนินธุรกิจ

Material มีส่วนนำมาใช้ในการผลิตสินค้าหรือบริการ เป็นสิ่งสำคัญอันดับต่อมา เพราะทุก ธุรกิจต้องอาศัยสิ่งที่ได้ในกลุ่มนี้มาใช้เป็นทรัพยากรในการผลิต ดังนั้นต้องรู้จักบริหารจัดการวัตถุดิบให้มี ประสิทธิภาพสามารถมีเพียงพอในการผลิต บริหารจัดการให้ได้ต้นทุนที่ต่ำในการผลิต และทำให้ธุรกิจได้ผล กำไรสูงสุด การบริหารวัสดุ ในการดำเนินงานว่าทำอย่างไรให้สิ้นเปลืองทรัพยากรในการผลิตให้น้อยที่สุด หรือ การใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด

Management เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกันขององค์กร ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การจัดการองค์กร การสรรบุคลากร การนำหรือสั่งการ และการควบคุมองค์กรหรือความพยายามที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน การจัดการทรัพยากรบุคคล ประกอบด้วย การใช้งานตามตำแหน่ง ตลอดจนการจัดวางทรัพยากรบุคคล ทรัพยากรการเงิน ทรัพยากรเทคโนโลยี และทรัพยากรธรรมชาติ ทั้งยังช่วยบริหารให้กับองค์กรต่างๆ ให้มีความก้าวหน้าด้วย

Pangpond. (n.d.). แนวทฤษฎีหลักการบริหารความสำคัญประกอบด้วย MANAGEMENT & M. Pangpond. <https://pangpond.com/money>

๙.๒.๒ การนำ ๔M มาบริหารจัดการสถานศึกษา

จากการศึกษาหลักการและทฤษฎี การบริหารทรัพยากรมนุษย์ ตามหลักการบริหาร ๔M ในทฤษฎีการบริหารของ Peter F. Drucker ข้างต้นแล้ว ผู้จัดทำได้นำหลักการมาประยุกต์ให้เข้ากับการบริหารสถานศึกษาเพื่อการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทั้งในด้านการพัฒนาคุณภาพการศึกษาภายในองค์กร และการใช้ทรัพยากรต่างๆ อย่างคุ้มค่า ดังนี้

Man (คน)

๑. **การพัฒนาคน** การบริหารคนในสถานศึกษาคือ การให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะของครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถที่ทันสมัยและตอบโจทย์การสอนที่มีคุณภาพ เช่น การฝึกอบรม, การพัฒนาอาชีพ และการสร้างแรงจูงใจให้กับครู
๒. **การวางแผนการใช้บุคลากร** การใช้บุคลากรอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดสรรหน้าที่การทำงานให้เหมาะสมกับทักษะและความสามารถของแต่ละคนในสถานศึกษา

Money (เงิน)

๑. **การบริหารการเงิน**: การจัดสรรเงินทุนสำหรับการพัฒนาสถานศึกษา เช่น การใช้จ่ายในการปรับปรุงสถานที่เรียน, การซื้อวัสดุอุปกรณ์การศึกษา, หรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ
๒. **การจัดสรรทรัพยากรการเงิน** การใช้จ่ายเงินอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การวางแผนงบประมาณที่สามารถรองรับค่าใช้จ่ายต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถบริหารต้นทุนในการดำเนินงานให้ลดลง

Materials (วัสดุ)

๑. **การบริหารวัสดุและอุปกรณ์การศึกษา** การจัดหาวัสดุและอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการสอน และการพัฒนานวัตกรรม เช่น หนังสือเรียน, เทคโนโลยีการศึกษา, และเครื่องมือสอนต่างๆ การควบคุมการใช้วัสดุให้เกิดประโยชน์สูงสุด
๒. **การลดการสูญเสีย** การจัดการวัสดุและทรัพยากรในการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เช่น การใช้งบประมาณในการจัดซื้อวัสดุอย่างรอบคอบ และคุ้มค่า

Management (การจัดการ)

๑. **การวางแผนและการควบคุม** การวางแผนการดำเนินงานของสถานศึกษา เพื่อให้ทุกกิจกรรมเป็นไปตามเป้าหมายของสถานศึกษา เช่น การวางแผนการเรียนการสอน, การพัฒนาหลักสูตร และการจัดการด้านการเงิน, การจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา, การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม

๒. การจัดการทรัพยากร การจัดการการใช้ทรัพยากรบุคคลและทรัพยากรต่างๆ ของสถานศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เช่น การจัดสรรครูในแต่ละวิชาให้มีความเหมาะสมกับความต้องการการสอน

๙.๓ หลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School Based Management) SBM

๑. หลักการกระจายอำนาจ (Decentralization) เป็นการกระจายอำนาจการจัดการศึกษาจากกระทรวงและส่วนกลางไปยังสถานศึกษาให้มากที่สุด โดยมีความเชื่อว่า โรงเรียนเป็นหน่วยปฏิบัติการที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการศึกษา จึงควรมีอำนาจมีอิสระในการตัดสินใจดำเนินการ

๒. หลักการมีส่วนร่วม (Participation or Collaboration or Involvement) เปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้มีส่วนร่วมในการบริหาร ตัดสินใจ และการมีส่วนร่วมจัดการศึกษาทั้งครู ผู้ปกครองตัวแทนชุมชน ตัวแทนศิษย์เก่า และตัวแทนนักเรียน

๓. หลักการคืนอำนาจจัดการศึกษาให้แก่ประชาชน (Return Power to People) การจัดการศึกษาโดยส่วนกลางเริ่มมีข้อจำกัด เมื่อประชากรเพิ่มมากขึ้น ความเจริญต่างๆ รุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว เกิดความล่าช้าและไม่ตอบสนองความต้องการของชุมชนอย่างแท้จริง จึงต้องมีการคืนอำนาจให้ท้องถิ่นและประชาชนได้จัดการศึกษาเองอีกครั้ง

๔. หลักการบริหารตนเอง (Self-managing) ในระบบการศึกษาทั่วไป มักจะกำหนดให้โรงเรียนเป็นหน่วยปฏิบัติการตามนโยบายของส่วนกลาง โรงเรียนไม่มีอำนาจอย่างแท้จริง สำหรับการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานนั้น ไม่ได้ปฏิเสธเรื่องการทำงานให้บรรลุเป้าหมายและนโยบายของส่วนรวม แต่มีความเชื่อว่าวิธีการทำงานให้บรรลุเป้าหมายนั้นทำได้หลายวิธี

๕. หลักการตรวจสอบและถ่วงดุล (Check and Balance) ส่วนกลางมีหน้าที่กำหนดนโยบายและควบคุมมาตรฐาน มีองค์กรอิสระทำหน้าที่ตรวจสอบการศึกษาเพื่อให้มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นไปตามนโยบายของชาติ

๙.๔ วงจรคุณภาพ PDCA

วงจรบริหารงานคุณภาพ PDCA ประกอบไปด้วย ๔ ขั้นตอน Plan-Do-Check-Act เป็นกระบวนการที่ใช้ปรับปรุงการทำงานขององค์กรอย่างเป็นระบบ โดยมีเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหาและเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Continuous improvement) จุดเด่นคือเป็นกระบวนการที่ทำซ้ำได้เรื่อย ๆ จนกลายเป็น วงจร (Cycle) โดยบิดาแห่งการควบคุมคุณภาพสมัยใหม่ Dr. William Edward Deming โครงสร้าง PDCA ประกอบ ๔ ขั้นตอน ดังนี้

๑. **P – Plan** ระบุและวิเคราะห์ปัญหา เริ่มต้นการวางแผนจะต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนเสียก่อน โดยขั้นตอนนี้ต้องกำหนดให้ครอบคลุมทั้งกระบวนการตั้งแต่เริ่มไปจนถึงที่สุด สิ้นสุดว่า มีปัญหาอะไรที่จะต้องแก้ไข ใครเป็นผู้รับผิดชอบที่เกี่ยวข้อง กระบวนการค้นหาข้อมูลคืออะไร กระบวนการแก้ไขคืออะไร โดยเฉพาะระบุตัวชี้วัด ที่ชัดเจน แล้วทำออกมาเป็นแผนการดำเนินงาน (Action Plan) ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม
๒. **D – DO** การปฏิบัติตามแผน พัฒนาทางออกและดำเนินการตามแผนหลังจากกำหนดแผนแล้วเพื่อให้เห็นผลลัพธ์

๓. **C – Check** ประเมินและสรุปผล เมื่อดำเนินการมาถึงจุดหนึ่งแล้ว เราจะต้องตรวจสอบให้ได้ว่า แผนดังกล่าวมีผลลัพธ์เป็นไปตามตัวชี้วัดที่ต้องการหรือไม่ ถ้าประสบความสำเร็จตามตัวชี้วัด ก็สามารถดำเนินการไปสู่ขั้นตอนสุดท้ายได้เลย แต่ถ้าไม่ประสบความสำเร็จ ก็ควรนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา แล้วดำเนินการขั้นตอนที่ ๑ – ๓ ใหม่จนกว่าจะประสบความสำเร็จหรือผ่านตัวชี้วัดที่กำหนดไว้
๔. **A – Act** ปรับปรุงแก้ไขและวางแผนใหม่ต่อไป ถ้าการปฏิบัติแผนดังกล่าวประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี ก็ถึงเวลานำแผนนั้นมาประยุกต์ใช้กับทุกคนองค์กร

๙.๕ นวัตกรรมทางการศึกษา

๙.๕.๑ ความหมาย

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง วิธีการปฏิบัติใหม่ๆ ในทางการศึกษา ซึ่งแปลกไปจากเดิม อาจได้มาจากการค้นพบวิธีใหม่ๆ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสม โดยได้มีการทดลอง พัฒนา จนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ว่า มีผลดีในทางปฏิบัติและสามารถทำให้ระบบการศึกษาดำเนินไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สมบูรณ์ สงวนญาติ: ๒๕๓๔)

นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมเหล่านั้น และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย ในปัจจุบันมีการใช้นวัตกรรมการศึกษามากมายหลายอย่างซึ่งมีทั้งนวัตกรรมที่ใช้กันแพร่หลายแล้วและประเภทที่กำลังเผยแพร่ เช่น การสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ และอินเทอร์เน็ต เหล่านี้เป็นต้น (กิดานันท์ มลิทอง : ๒๕๔๐)

นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง แนวความคิดหรือวิธีการหรือเครื่องมือ ซึ่งเป็นสิ่งแปลกใหม่ยังไม่เคยนำมาใช้ในวงการการศึกษามาก่อน แต่ได้ถูกนำมาทดลองใช้เพื่อดูผลว่าได้ผลดีเพียงใด ถ้าได้ผลดีก็จะได้รับการยอมรับและเผยแพร่ให้รู้จักและนำมาใช้กันอย่างกว้างขวางต่อไป (คณาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา: ๒๕๓๙)

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง สิ่งใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ได้แก่แนวคิด รูปแบบวิธีการ กระบวนการ สื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา (สุคนธ์ สินธพานนท์: ๒๕๕๓)

สรุปได้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง แนวความคิด วิธีการปฏิบัติ กระบวนการ หรือเครื่องมือใหม่ๆ ที่ได้รับการพัฒนา ทดลอง และปรับปรุง เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอน รวมถึงการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา โดยมีลักษณะสำคัญดังนี้

๑. ความใหม่ (Novelty) เป็นสิ่งที่ไม่เคยนำมาใช้ในวงการการศึกษามาก่อน หรือเป็นการปรับปรุงจากของเดิมให้ดียิ่งขึ้น
๒. การทดลองและพัฒนา (Development and Experimentation): ผ่านกระบวนการทดลองและการพัฒนา เพื่อพิสูจน์ว่าได้ผลดีในทางปฏิบัติ
๓. การเพิ่มประสิทธิภาพ (Effectiveness): ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น
๔. ความหลากหลาย (Variety): ครอบคลุมตั้งแต่แนวคิด วิธีการ รูปแบบ กระบวนการ สื่อการเรียนการสอน ไปจนถึงเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ และอินเทอร์เน็ต

๕. การแก้ปัญหา (Problem-Solving): มุ่งเน้นการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาระบบการศึกษา

๙.๕.๒ ประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษา

๑. นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน มุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการสอนและวิธีการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตัวอย่าง การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) การสอนแบบสะเต็มศึกษา (STEM Education) การใช้เทคโนโลยีช่วยสอน เช่น E-Learning และ AR/VR
๒. นวัตกรรมด้านการบริหารการศึกษา พัฒนาระบบการบริหารจัดการในโรงเรียนหรือองค์กรการศึกษา ตัวอย่าง การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School-Based Management) ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารสถานศึกษา (Education Management Information System: EMIS)
๓. นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา เน้นการผลิตและประยุกต์ใช้สื่อ เทคโนโลยี และแพลตฟอร์มเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ตัวอย่าง การสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google Classroom หรือ Moodle
๔. นวัตกรรมด้านหลักสูตร พัฒนาหลักสูตรการศึกษาให้ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคม ตัวอย่าง หลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-Based Curriculum) หลักสูตรทวิศึกษา (Dual Education)
๕. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล พัฒนาเครื่องมือหรือวิธีการวัดผลเพื่อประเมินความสามารถและความก้าวหน้าของผู้เรียน

๙.๖ สมรรถนะการเรียนรู้

๙.๖.๑ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

๑. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิดความรู้ความเข้าใจความรู้สึกและทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
๒. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความ

ขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

๙.๖.๑ สมรรถนะหลัก (Core Competencies)

สมรรถนะหลักเป็นสมรรถนะที่กำหนดให้เป็นพื้นฐานที่นักเรียนทุกคนต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นความสามารถติดตัวเมื่อจบการศึกษา มีลักษณะเป็นสมรรถนะข้ามสาระการเรียนรู้หรือคร่อมวิชา สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนได้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลาย หรือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้เรียนรู้สาระต่าง ๆ ได้ดีขึ้น เป็นสมรรถนะที่มีลักษณะ “content – free” คือ ไม่ขึ้นกับเนื้อหาสาระของศาสตร์ใด ๆ อย่างไรก็ตามสมรรถนะหลักโดยตัวมันเองไม่ได้ปราศจากความรู้ แต่ความรู้ที่เป็นองค์ประกอบของสมรรถนะหลักจะเป็นองค์ความรู้เชิงกระบวนการ (Procedural Knowledge) ซึ่งเป็นชุดของขั้นตอนหรือการปฏิบัติเพื่อดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายของสมรรถนะนั้น ๆ เป็นได้ทั้งกระบวนการที่ใช้เฉพาะศาสตร์หรือบูรณาการข้ามศาสตร์ เช่น ความรู้ที่เป็นองค์ประกอบของสมรรถนะการคิดขั้นสูงเป็นเป็นชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดประเภทต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

๑. การจัดการตนเอง
๒. การคิดขั้นสูง
๓. การสื่อสาร
๔. การรวมพลัง ทำงานเป็นทีม
๕. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
๖. การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีได้นำสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานร่วมกับ สมรรถนะหลัก ตาม(ร่าง)กรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดังนี้

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา
๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
๖. การจัดการตนเอง

๙.๗ อัตลักษณ์อุบลราชธานี

๑. ผลิตภัณท์ในชุมชน
๒. วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม
๓. ภาษาและวัฒนธรรม
๔. ประเพณีและความเชื่อ
๕. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
๖. ประชาณู์ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
๗. การประกอบอาชีพ

๙.๘ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักวิชาการด้านการศึกษาได้ให้ความหมายเกี่ยวกับ "ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน" ไว้ดังต่อไปนี้ศิริพร มาวรรณ (๒๕๔๖) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของการเรียนการสอนหรือความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการได้รับการฝึกฝน สอนในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ได้พัฒนาขึ้นตามลำดับชั้นในวิชาต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (๒๕๔๘) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ปราณี กองจินดา (๒๕๔๙) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้าน พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของ วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ธวัชชัย ศุภดิษฐ์ (๒๕๕๖) อธิบายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงความรู้ความเข้าใจความสามารถหรือความสำเร็จของนักศึกษาที่ได้จากการเรียนการสอนซึ่งวัดผลความสำเร็จหรือระดับความรู้ความสามารถของนักศึกษามีความรู้มากน้อยจากผลของคะแนนสอบในแต่ละวิชาและประเมินผลออกมาในรูปของเกรดเฉลี่ยสะสม

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ของ นักเรียน หลังจากผ่านการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน ซึ่งเป็นผลที่นักเรียนได้ทำการจดจำทั้งใน ด้านประสบการณ์ทางตรงหรือทางอ้อมในระหว่างการเรียนรู้ที่เป็นทั้งทักษะด้านทฤษฎีและทักษะด้านปฏิบัติ โดยใช้วิธีการวัดด้วยแบบทดสอบทางทฤษฎีหรือปฏิบัติจริง ทั้งในด้าน ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ และสมรรถนะ

๙.๙ ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑

World Economic Forum แบ่งเป็น ๓ ทักษะหลักๆ คือ

๑. **ทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล** คือ รู้จักใช้ประโยชน์ และป้องกันตัวเองให้พ้นจากภัยจากโลกออนไลน์ได้

Information Literacy หรือ ความรู้ความเข้าใจข้อมูล สามารถแยกแยะข้อมูลจริงและเท็จ แล้วนำไปใช้ประโยชน์ได้

Media Literacy หรือ ความรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ สามารถแยกแยะสื่อที่น่าเชื่อถือ และไม่ น่าเชื่อถือได้

Technology Literacy หรือ ความรู้ความเข้าใจในคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง สามารถเข้าใจภาษาที่ใช้สื่อสารกับคอมพิวเตอร์ได้)

๒. **ทักษะการเรียนรู้** เพราะความรู้เปลี่ยนแปลงบ่อยขึ้นเรื่อยๆ เด็กต้องมีความสามารถในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ หรือ Life Long Learning ประกอบไปด้วย

Critical Thinking คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ “คิดเป็น” เป็นกระบวนการจับประเด็นปัญหา หาข้อมูลอย่างไม่มีอคติ สรุปปัญหา และตัดสินใจเชื่อหรือลงมือปฏิบัติแก้ปัญหา

Collaboration คือ ทักษะในการทำงานร่วม เช่น คิดแบบ Win-Win, มี Mindset แบบ Team-Oriented ได้แก่ Inside-out เช่น การเข้าใจตนเอง และ Outside-In เข้าใจผู้อื่น ได้แก่ Empathy, Deep Listening

Creativity คือ ความคิดเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ Positive Thinking, Constructive Thinking และ Creative Thinking

Communication คือ ทักษะในการสื่อสารทั้งการพูด การเขียน การนำเสนอ การใช้เครื่องมือ

๓. ทักษะชีวิต คือ เข้าใจตนเองและรู้จักปรับตัวเข้ากับบริบทของสังคมที่เปลี่ยนไป ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่เด็กๆควรมีในการดำเนินชีวิต ได้แก่

Flexibility หรือ ความยืดหยุ่น ปรับตัว ปรับใจ ปรับวิธีการ รับมือความเปลี่ยนแปลงได้

Leadership หรือ ทักษะความเป็นผู้นำ คือ รู้จักนำ รู้จักตาม รับฟัง ประสานประโยชน์ (Synergy)

Initiative หรือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

Productivity หรือ การใช้ชีวิตให้ได้ประโยชน์สูงสุด เช่นการมีเป้าหมาย มีวินัย การบริหารเวลา

Social Skills หรือ ทักษะทางด้านสังคม

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓R๘C) ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๗๙

๑. ๓R (ทักษะพื้นฐาน)

Reading: ทักษะการอ่าน

wRiting: ทักษะการเขียน

aRithmetic: ทักษะการคำนวณ

๒. ๘C (ทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ ๒๑)

Critical Thinking and Problem Solving: การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหา

Creativity and Innovation: ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

Collaboration: การทำงานร่วมกัน

Communication: การสื่อสาร

Cross-Cultural Understanding: ความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม

Computing and ICT Literacy: ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

Career and Learning Skills: ทักษะอาชีพและการเรียนรู้

Compassion: ความเมตตาและจริยธรรม

๙.๑๐ จุดเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

จุดเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ตามแผนปฏิบัติการ ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘ ดังนี้

จุดเน้นที่ ๑ นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองที่ดี

นักเรียนแสดงออกถึงความมีวินัย ความรับผิดชอบ และการปฏิบัติตามหลักศีลธรรมที่เหมาะสม

จุดเน้นที่ ๒ นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑

นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาและเรียนรู้ตลอดชีวิต

จุดเน้นที่ ๓: ครูเป็นผู้นำการเรียนรู้เชิงรุกและนวัตกรรม

ครูออกแบบการเรียนการสอนที่มีความหมาย สนุกสนาน และตอบโจทย์บริบทของนักเรียน

จุดเน้นที่ ๔ โรงเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน

โรงเรียนพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่สร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และองค์กรท้องถิ่น

จุดเน้นที่ ๕ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในวิชาหลัก (ภาษา คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์) เพิ่มขึ้น

จุดเน้นที่ ๖ ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียนและนักเรียน

ชุมชนเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนกิจกรรมของโรงเรียนและส่งเสริมการเรียนรู้

จุดเน้นที่ ๗ โรงเรียนมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้มแข็ง

นักเรียนทุกคนได้รับการดูแลและคำแนะนำอย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดสุขภาพกายและจิตที่

ดี

จุดเน้นที่ ๘ โรงเรียนส่งเสริมสุขภาวะและความปลอดภัยของนักเรียน

นักเรียนมีสุขภาพแข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ พร้อมเรียนรู้อย่างเต็มที่

จุดเน้นที่ ๙ นักเรียนมีทักษะอาชีพและความพร้อมสู่การเป็นผู้ประกอบการ

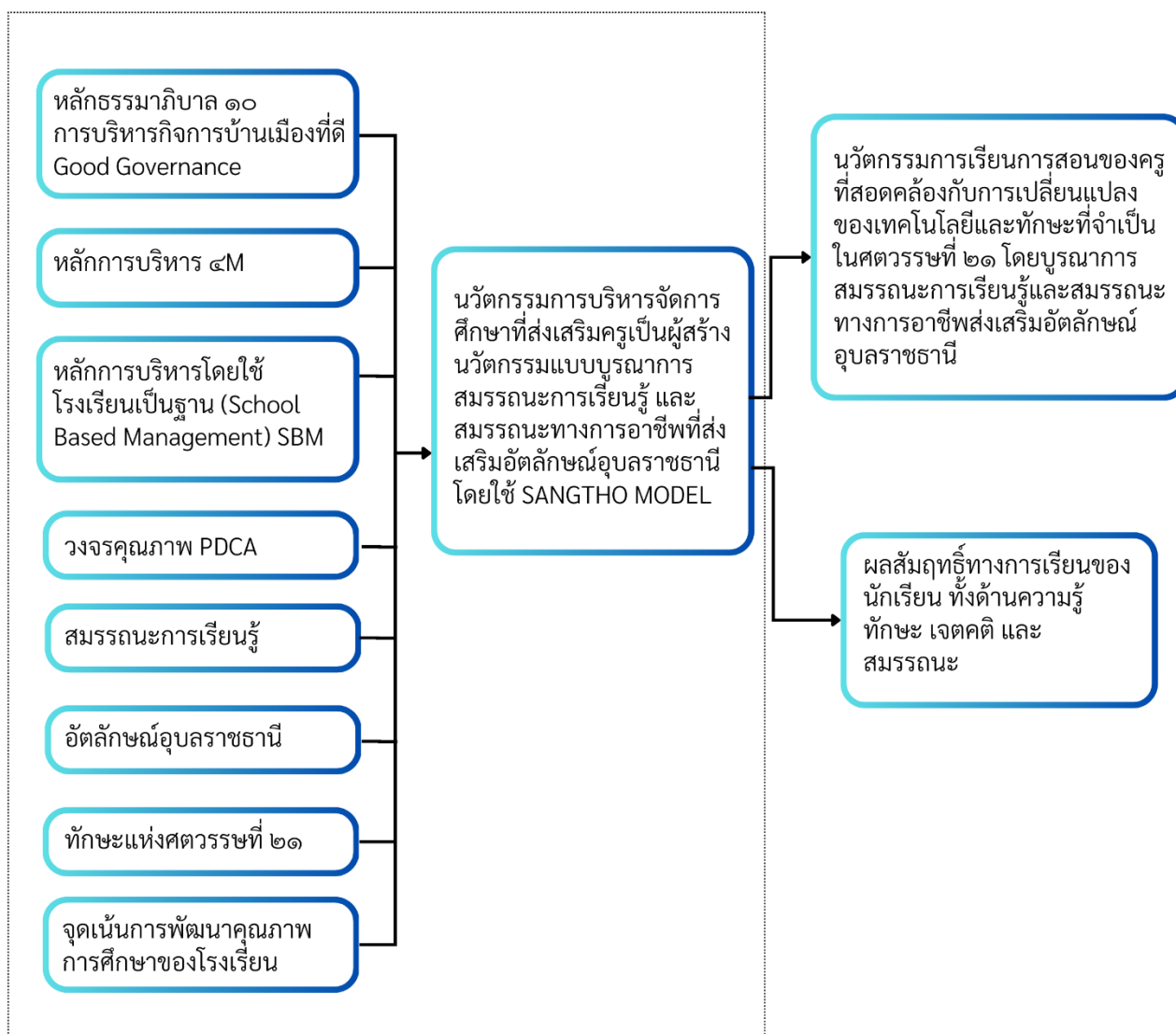
นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะไปใช้สร้างรายได้หรือเตรียมพร้อมสู่สายอาชีพ

จุดเน้นที่ ๑๐ โรงเรียนและชุมชนร่วมกันสร้างสังคมที่ยั่งยืน

โรงเรียนและชุมชนร่วมกันปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่าง

ยั่งยืน

หลักการแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม



รูปที่ ๔ กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นที่ ๑ P : plan (การวางแผน)

ประชุมวางแผนแต่งตั้งคณะทำงานโดยคำนึงถึงหลักธรรมาภิบาล ร่วมกับ หลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School Based Management) SBM โดยการร่วมกันกำหนดแนวทาง กำหนดเป้าหมายและกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามความต้องการ ศักยภาพปัจจุบัน ปัญหาและอุปสรรคในการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน โดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วม ได้แก่ ผู้บริหาร คณะครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน นักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และศึกษาแนวทางการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาโรงเรียนให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน เพื่อกำหนดรูปแบบ ขอบข่าย แนวทางในการพัฒนา โดยใช้รูปแบบการบริหาร คือ การบริหารจัดการศึกษา โดยใช้ SANGTHO MODEL รวมไปถึงการวิเคราะห์ตามหลักการบริหาร ๔M แล้ว เพื่อประยุกต์ให้เข้ากับการบริหารสถานศึกษาเพื่อดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทั้งในด้าน Man (คน) การพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการขับเคลื่อน กระจายอำนาจให้ครูได้มีบทบาทหน้าที่การรับผิดชอบในแต่ละกิจกรรมตามความเหมาะสมกับทักษะและความสามารถ Money (เงิน) การบริหารงบประมาณในการพัฒนาสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ Materials (วัสดุ) การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการจัดการเรียนการสอน บริหารการใช้อุปกรณ์อย่างคุ้มค่า Management (การจัดการ) มีการวางแผนการดำเนินงานของสถานศึกษา เพื่อให้ทุกกิจกรรมเป็นไปตามเป้าหมาย มีการวางแผนตรวจสอบประเมินผล ซึ่งจัดทำเป็นแผนการดำเนินการ ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

ขั้นที่ ๒ D : Do (การปฏิบัติตามแผน)

เป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจกับคณะครู นักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชนและผู้เกี่ยวข้อง ทุกฝ่าย เพื่อนำนวัตกรรมกรรมการบริหารจัดการศึกษา โดยใช้ SANGTHO MODEL มาใช้ในการดำเนินงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย มีการกำหนดผู้รับผิดชอบ มอบหมายการปฏิบัติงาน ดำเนินการตามกระบวนการต่าง ๆ ซึ่งโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ได้ใช้หลักการบริหาร ๔M ในการร่วมขับเคลื่อน ดังนี้

๒.๑ การบริหาร Man (คน)

พัฒนาครู → จัดอบรมพัฒนาความรู้การใช้เทคโนโลยี และการสอนเชิงนวัตกรรม การส่งเสริมให้ครูเข้ารับการอบรมเกี่ยวกับการทำวิจัยในชั้นเรียน การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา หรือเพื่อพัฒนาความรู้ รวมไปถึงการเรียนรู้ทักษะอาชีพ โดยศึกษาดูงานจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ หรือปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อนำความรู้ที่ได้มาพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และสมรรถนะให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ส่งเสริมให้ครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรม → ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยนำร่องในวิชาหลัก และวิชาที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาอาชีพ ได้แก่ วิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ภาษาอังกฤษ และวิชาการงานอาชีพ

การกระจายอำนาจ → กำหนดหน้าที่รับผิดชอบตามความเหมาะสม เพื่อให้โรงเรียนสามารถบริหารงานได้อย่างคล่องตัวและรวดเร็ว ครูและบุคลากรมีอิสระในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม นักเรียนได้รับการศึกษาที่ตอบโจทย์บริบทของชุมชน และส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทในการพัฒนาโรงเรียน

นักเรียน → การพัฒนานักเรียนให้มีทักษะที่จำเป็น การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้มีการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้ง IQ และ EQ การสร้างโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ส่งเสริมให้นักเรียนมีโอกาสในการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและใช้ชีวิตอย่างพอเพียงผ่านการเรียนรู้ฐานเศรษฐกิจพอเพียงในโรงเรียน หรือผ่านนวัตกรรมการศึกษาของครู ซึ่งถือเป็นการสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งในการพัฒนาโรงเรียนและชุมชนอย่างยั่งยืน การส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการพัฒนาทักษะทั้งด้านการเรียนรู้และการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น จะช่วยสร้างสังคมที่มีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีทั้งในโรงเรียนและในชุมชน

ชุมชน → ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชนผ่านกิจกรรมต่างๆ หรือเชิญชุมชนหรือองค์กรภายนอกมาร่วมเป็นวิทยากรในกิจกรรมการเรียนการสอน การร่วมมือกับชุมชนในการจัดทำโครงการเพื่อพัฒนาท้องถิ่นหรือกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การจัดทำฐานเศรษฐกิจพอเพียงในโรงเรียน

๒.๒ การบริหาร Money (เงิน)

บริหารงบประมาณ → จัดสรรงบประมาณให้กับโครงการพัฒนาโรงเรียน ตามหลักความโปร่งใส โดยจัดทำทะเบียนคุมเงิน หลักฐานการเบิกจ่าย การจัดซื้อจัดจ้าง รวมไปถึงวางแผนประมาณการใช้จ่ายในแต่ละโครงการ/กิจกรรม/นวัตกรรม โดยใช้งบประมาณให้คุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด

๒.๓ การบริหาร Materials (วัสดุ)

จัดหาและดูแลอุปกรณ์การเรียน → เช่น เทคโนโลยี หนังสือ วัสดุอุปกรณ์ สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน ให้เพียงพอสำหรับทุกกลุ่ม

๒.๔ การบริหาร Management (การจัดการ)

มีวางแผนและบริหารโครงการต่างๆให้เป็นไปตามเป้าหมายของโรงเรียน มีการออกแบบหลักสูตรที่มีโครงสร้างที่ยืดหยุ่น ครอบคลุม และตอบโจทย์ผู้เรียน สอดคล้องหลักสูตรแกนกลาง ปรัชญาการศึกษาและนโยบายของประเทศ พร้อมทั้งปรับให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน โดยเปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตร มีระบบประเมินผลที่ชัดเจน มีระบบการนิเทศการติดตาม สรุปรายงานผลในทุกกิจกรรม/โครงการ/แผนงาน

ขั้นที่ ๓ C : Check (การตรวจสอบ)

การวิเคราะห์การทำงาน การติดตามตรวจสอบและวัดผลกระบวนการ ทำงานว่าเป็นไปตามแผนการทำงานและเป้าหมาย จัดทำเครื่องมือในการประเมิน การประชุมร่วมกับบุคลากร เพื่อรับฟังความคิดเห็น ชี้แจงจุดเด่น จุดด้อย โอกาส และอุปสรรคในการทำงาน ให้ความช่วยเหลือ กำกับดูแล และแนะนำการทำงานแก่บุคลากร ดูแลการปฏิบัติงานการตรวจสอบอย่างชัดเจน โดยยึดหลักธรรมาภิบาล คือ หลักการรับผิดชอบ (Accountability) โดยมีการรายงานผลต่อคณะกรรมการสถานศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หลักความโปร่งใส (Transparency) ต้องมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการที่ดำเนินการโดยจัดทำเป็นรายงานโครงการ/นวัตกรรม มีการวิเคราะห์ข้อมูลจากการติดตามโดยหลักการมุ่งฉันทามติ (Consensus Orientation) นำข้อเสนอแนะจากทุกฝ่ายมาปรับใช้

ขั้นที่ ๔ A : Action (การปรับปรุงการดำเนินงาน)

เป็นการสะท้อนผลการดำเนินงานตามสภาพจริง (Reflection) ดำเนินการปรับปรุงสมรรถนะของกระบวนการอย่างต่อเนื่อง รูปแบบการบริหารและการจัดการสถานศึกษา ของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีเป็นการบริหารจัดการที่เน้นผลลัพธ์ (Result Based) อย่างเป็นระบบ เป็นการบริหาร จัดการและการสร้าง

ภาพลักษณ์ใหม่ (Brand Image) ของสถานศึกษา โดยยึดหลักสมรรถนะ คุณธรรม ความ โปร่งใส ผู้บริหารมี ภาวะผู้นำ และเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีการกระจายอำนาจ ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีส่วนร่วม ร่วมในการ กำหนดเป้าหมาย และร่วมการตัดสินใจ บริหารจัดการร่วมกับคณะครู ผู้ปกครอง และ คณะกรรมการของ สถานศึกษา ในด้านการพัฒนาระบบงบประมาณ บุคลากร งานวิชาการ (โดยเฉพาะการ จัดการเรียนรู้เพื่อ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน) โดยมีแผนการพัฒนสถานศึกษาที่ตรงตามความต้องการ ของผู้เรียน ผู้ปกครอง และชุมชน และความเป็นมาสำคัญต่างๆ จึงทำให้เกิด รูปแบบ การพัฒนานวัตกรรม การบริหารจัดการ การศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โดยใช้ SANGTHO MODEL

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

เพื่อให้แน่ใจว่า SANGTHO MODEL สามารถตอบสนองต่อเป้าหมายของโรงเรียน โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีได้ สรุปผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายตามจุดประสงค์ของนวัตกรรม ซึ่งมีทั้งด้านความรู้ ทักษะ สมรรถนะ และเจตคติ ดังต่อไปนี้

๑๑.๑ ด้านการพัฒนาครูให้มีทักษะในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี

การดำเนินงานด้านการพัฒนาครูให้มีทักษะในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนได้ก้าวหน้าอย่างมีนัยสำคัญตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างขีดความสามารถของบุคลากรทางการศึกษาให้สามารถบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ทั้งนี้ การพัฒนาศักยภาพครูในด้านดังกล่าวถือเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษา เนื่องจากครูเป็นผู้มีบทบาทโดยตรงในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และปลูกฝังค่านิยมที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ท้องถิ่น ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงคุณค่าของทรัพยากร ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมท้องถิ่น อันจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนของชุมชนและประเทศชาติในอนาคต

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมาสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามอย่างต่อเนื่องในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็น ผ่านกระบวนการฝึกอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการปฏิบัติจริง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑. การจัดทำนวัตกรรมของครูผู้สอน

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีได้ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดให้ครูในทุกกลุ่มสาระหลัก ๖ กลุ่มสาระฯ ได้แก่ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ คณิตศาสตร์ และการงานอาชีพ สร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนอย่างน้อยกลุ่มสาระละหนึ่งนวัตกรรม เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

จากผลการดำเนินงานพบว่าครูในกลุ่มสาระหลัก ทั้ง ๖ กลุ่มสาระมีการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการสอน ทุกกลุ่มสาระฯ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ ๑ ตารางแสดงข้อมูลการจัดทำนวัตกรรมการสอนของครูผู้สอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ชื่อนวัตกรรม(ย่อ)	วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์	คณิตคิดพอเพียง	๑. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยเชื่อมโยง เนื้อหากับ บริบทชีวิตจริง ๒. เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ผ่านแนวคิด Active Learning ๓. เพื่อพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกในเนื้อหา คณิตศาสตร์ผ่านประสบการณ์จริง (Experiential Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ชื่อนวัตกรรม(ย่อ)	วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
		<p>๔. เพื่อปลูกฝังแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง เช่น ความพอประมาณ การมีเหตุผล และการสร้างภูมิคุ้มกันในการจัดการทรัพยากร</p> <p>๕. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาคุณลักษณะที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชนและศตวรรษที่ ๒๑</p>
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p>	<p>เกษตรวิทย์คิดสนุก</p>	<p>๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เข้าใจหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร เช่น ปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโตของพืช การสังเคราะห์ด้วยแสง และองค์ประกอบของดิน</p> <p>๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สามารถออกแบบและดำเนินการทดลองทางวิทยาศาสตร์ เช่น การวิเคราะห์ดิน การทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโตของพืช และการจัดการทรัพยากรทางการเกษตร</p> <p>๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สามารถสังเกต ตั้งคำถาม ทดลอง และวิเคราะห์ผลลัพธ์ทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสามารถแก้ปัญหาที่พบระหว่างการทดลอง</p> <p>๔. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ และมองว่าวิทยาศาสตร์เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์ต่อชุมชน</p> <p>๕. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สามารถทำงานเป็นทีม สื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นได้</p> <p>อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการศึกษาค้นคว้า และมีจิตสำนึกในการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ</p> <p>อย่างยั่งยืน</p>

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ชื่อนวัตกรรม(ย่อ)	วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สิ่งมีชีวิตพิชิตบิงโก	<p>๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายและจำแนกประเภทของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตได้อย่างถูกต้อง</p> <p>๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจำแนกประเภทของสิ่งมีชีวิตได้</p> <p>๓. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน และส่งเสริมการทำงานร่วมกัน</p> <p>๔. เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านทักษะวิเคราะห์ การสื่อสารและความร่วมมือ ผ่าน</p> <p>นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย</p>
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย	การพัฒนาภาษาไทยด้วยการเรียนรู้จากพีช สวนคร้ว ธรรมชาติพาเพลิน	<p>๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถ จดจำและเรียกชื่อพีชสวนคร้ว ได้อย่างถูกต้อง พร้อมอธิบายลักษณะของพีชแต่ละชนิดได้</p> <p>๒. เพื่อพัฒนาทักษะ การอ่านและทำความเข้าใจ ข้อมูลเกี่ยวกับพีชสวนคร้วจากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ</p> <p>๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ฝึกเขียนบรรยายเรื่องราวเกี่ยวกับพีชสวนคร้ว ทั้งในรูปแบบคำอธิบาย เรื่องสั้น และคำคล้องจอง</p> <p>๔. เพื่อส่งเสริมทักษะ การพูดและการนำเสนอให้กับนักเรียน ผ่านการเล่าเรื่องหรืออธิบายประโยชน์ของพีชสวนคร้วต่อหน้าชั้นเรียน</p> <p>๕. เพื่อให้นักเรียนได้ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการสำรวจ สังเกต และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับพีชสวนคร้วที่พบในโรงเรียนหรือชุมชน</p> <p>๖. เพื่อให้นักเรียนสามารถ สะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง และนำไปปรับปรุงพัฒนาการใช้ภาษาไทยใน</p>

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ชื่อนวัตกรรม(ย่อ)	วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
		ชีวิตประจำวัน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย	บทกวีจากสวน	<p>๑. เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงทั้งในสวนผักและการแต่งคำประพันธ์</p> <p>๒. เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลจากการเรียนรู้เกี่ยวกับสวนผัก และนำความรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการแต่งคำประพันธ์อย่างสร้างสรรค์</p> <p>๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำประสบการณ์จากกิจกรรมในสวนผักมาเป็นแรงบันดาลใจในการแต่งคำประพันธ์ และเห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทยในชีวิตจริง</p> <p>๔. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการแต่งคำประพันธ์ผ่านการลงมือทำ ตั้งแต่การสังเกต การจดบันทึก และการถ่ายทอดความคิดในรูปแบบของวรรณศิลป์</p> <p>๕. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกันในการจัดการสวนผักและการสร้างสรรค์คำประพันธ์ สร้างความสามัคคีและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>๖. เพื่อให้การเรียนรู้ภาษาไทยมีความน่าสนใจและสนุกสนาน ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและการคิดเชิงรุก</p>
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย	นิทานจากสวนผัก	<p>๑. เพื่อเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเพาะปลูกผัก</p> <p>๒. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ผ่านการเขียนนิทาน</p> <p>๓. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อสารในภาษาไทย</p> <p>๔. เพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม และรับผิดชอบร่วมกันในกิจกรรมสวนผัก</p>
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ	little farmer influencer's	๑. เพื่อพัฒนาทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ผ่านการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ชื่อนวัตกรรม(ย่อ)	วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
		<p>๒. เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมที่มีความหมายและสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน</p> <p>๓. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือทำจริง เช่น การปลูกพืชและการเล่าเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ</p> <p>๔. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียน โดยการสวมบทบาทเป็น Influencer ด้านการเกษตร</p> <p>๕. เพื่อบูรณาการการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเข้ากับบริบทชีวิตจริงของนักเรียน โดยเฉพาะในด้านการเกษตร</p> <p>๖. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนผ่านการเรียนรู้แบบทีมและการสื่อสารในกิจกรรมกลุ่ม</p> <p>๗. เพื่อให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผ่านการออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและเน้นประสบการณ์ตรง</p>
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	Mini Garden Book สมุดเล็กจากสวนใหญ่	<p>๑. เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งในด้านเศรษฐกิจพอเพียงและการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก</p> <p>๒. เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลจากการเรียนรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียงและนำความรู้นั้นมาประยุกต์ใช้ในการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก</p> <p>๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำประสบการณ์จากกิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นแรงบันดาลใจในการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก และนำไปใช้ใน ชีวิตจริง</p> <p>๔. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก ผ่านการลงมือทำ ตั้งแต่การสังเกต การจดบันทึก และการถ่ายทอด</p>

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ชื่อนวัตกรรม(ย่อ)	วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
		<p>ความคิดในรูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก และ ศิลปะ</p> <p>๕. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกันในการจัดกิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียงสร้างความสามัคคีและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>๖. เพื่อให้การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีความน่าสนใจและสนุกสนานผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและศิลปะ</p>
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ	การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์	<p>๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ รายวิชา การงานอาชีพ</p> <p>ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี</p> <p>๒. เพื่อพัฒนาสมรรถนะเฉพาะการอาชีพ</p> <p>๓. เพื่อพัฒนาสมรรถนะหลัก สมรรถนะการจัดการตนเอง และสมรรถนะการคิดขั้นสูง</p>

จากตารางพบว่า ครูได้มีการพัฒนานวัตกรรมทั้ง ๖ กลุ่มสาระหลัก คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มสาระที่มีการพัฒนานวัตกรรมมากที่สุด คือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รองลงมา คือ กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ โดยโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีมีการพัฒนานวัตกรรมการสอนทั้งหมด ๙ นวัตกรรม

๑. การประเมินผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนของครูผู้สอน

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีได้มีการจัดนิทรรศการและประเมินผลการจัดทำนวัตกรรมของครูผู้สอน โดยทำการประเมิน ด้านคุณภาพของนวัตกรรม ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการสอน ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ ด้านการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ด้านการบูรณาการร่วมกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี ด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ด้านการวัดประเมินผล ด้านความยั่งยืนของนวัตกรรม ด้านความคุ้มค่า และด้านผลลัพธ์ที่วัดได้ รวมทั้งหมด ๔๗ ข้อ ๒๓๕ คะแนน จากนั้นได้ทำการประเมินผลนวัตกรรมของครูแต่ละท่าน โดยมีการแบ่งช่วงคะแนน เป็น ๕ ระดับ ดังนี้

ตารางที่ ๒ การแปลผลคะแนนการประเมินนวัตกรรม

ช่วงคะแนน	ระดับการประเมิน	คำอธิบาย
211 – 235	ดีเยี่ยม (Excellent)	นวัตกรรมมีคุณภาพสูงมาก ตรงตามเกณฑ์ทุกประการ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
186 – 210	ดีมาก (Very Good)	นวัตกรรมมีความสมบูรณ์ดีมาก มีจุดที่ต้องปรับปรุงเพียงเล็กน้อย
141 – 185	ดี (Good)	นวัตกรรมอยู่ในระดับที่ใช้ได้ แต่ยังมีจุดที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม
94 – 140	พอใช้ (Fair)	นวัตกรรมยังต้องมีการพัฒนาอย่างมากในหลายด้าน
47 – 93	ต้องปรับปรุง (Needs Improvement)	นวัตกรรมยังไม่สามารถใช้งานได้จริง และต้องมีการแก้ไขอย่างเร่งด่วน

จากการประเมินผล นวัตกรรมการสอนของครูแต่ละนวัตกรรม ใน ๑๑ ด้าน สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ ๓ ตารางสรุปผลการประเมินนวัตกรรมการสอน โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

ชื่อนวัตกรรม	คะแนน	การแปลผล
๑. คณิตคิดพอเพียง	๒๑๑	ดีเยี่ยม (Excellent)
๒. สิ่งมีชีวิต พิชิตบิงโก	๒๒๗	ดีเยี่ยม (Excellent)
๓. การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์	๒๑๒	ดีเยี่ยม (Excellent)
๔. little farmer influencer's	๒๓๕	ดีเยี่ยม (Excellent)
๕. Mini Garden Book สมุดเล็ก จากสวนใหญ่	๒๑๙	ดีเยี่ยม (Excellent)
๖. บทกวีจากสวน	๒๑๙	ดีเยี่ยม (Excellent)
๗. นิทานจากสวนผัก	๒๒๘	ดีเยี่ยม (Excellent)
๘. สวนผักธรรมชาติพาเพลิน	๒๐๘	ดีมาก (Very Good)
๙. เกษตรวิทย์คิดสนุก	๑๙๖	ดีมาก (Very Good)
ค่าเฉลี่ย		๒๑๗.๒๒ (ระดับดีเยี่ยม)

จากตารางสามารถสรุปได้ว่า นวัตกรรมของครูได้ระดับดีเยี่ยม จำนวน ๗ นวัตกรรม ได้แก่ คณิตคิดพอเพียง, สิ่งมีชีวิต พิชิตบิงโก, การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์, little farmer influencer's, Mini Garden

Book สมุดเล็กจากสวนใหญ่, บทกวีจากสวน, นิทานจากสวนผัก คิดเป็นร้อยละ ๗๗.๗๘ หมายถึง นวัตกรรมมีคุณภาพสูงมาก ตรงตามเกณฑ์ทุกประการ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมาคือ ระดับดีมาก จำนวน ๒ นวัตกรรม ได้แก่ สวนผักพระราชพาเพลิน, เกษตรวิทย์คิดสนุก คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๒๒ หมายถึง นวัตกรรมมีความสมบูรณ์ดีมาก มีจุดที่ต้องปรับปรุงเพียงเล็กน้อย และไม่มีนวัตกรรมใดที่ได้ในระดับ ดี พอใช้ ต้องปรับปรุง เมื่อสรุปค่าเฉลี่ยคะแนนของนวัตกรรมทั้งหมด พบว่า มีค่าเฉลี่ย ๒๑๗.๒๒ ซึ่งอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม

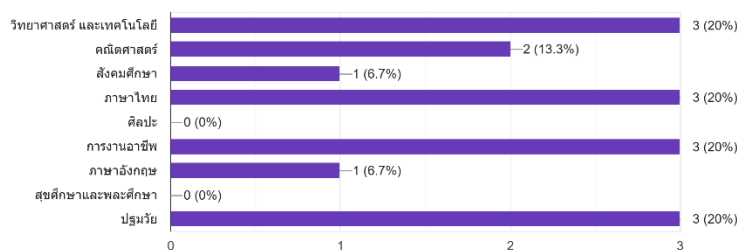
๓. การบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ในการจัดการเรียนรู้

จากการสำรวจการใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ของคณะครูโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี จำนวน ๑๕ คน พบว่า คณะครูได้บูรณาการฐานเศรษฐกิจพอเพียงในการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ จากการทำแบบสอบถามสามารถสรุปผลตามข้อคำถามได้ดังนี้

ประเด็นที่ ๑ การใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงในการจัดการเรียนการสอน

ข้อที่ ๑ ท่านใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงในการสอนกลุ่มสาระใดบ้าง (เลือกได้มากกว่า ๑ ข้อ)

ท่านใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงในการสอนกลุ่มสาระใดบ้าง? (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
15 responses



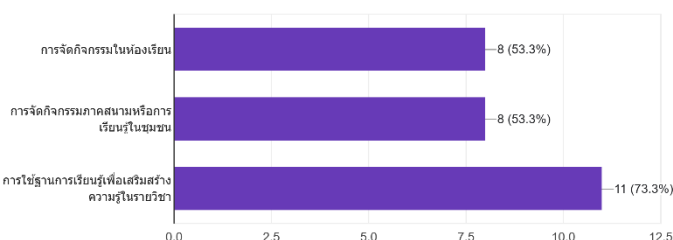
แผนภูมิที่ ๑ การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงในการสอนตามกลุ่มสาระ

จากแผนภูมิสามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับปฐมวัย ภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และการงานอาชีพ มากที่สุด จำนวน ๓ คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ ๒๐

ส่วนกลุ่มสาระที่ไม่มีการประยุกต์ใช้คือ ศิลปะ และสุขศึกษาและพลศึกษา

ข้อที่ ๒ ท่านใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงในรูปแบบใด

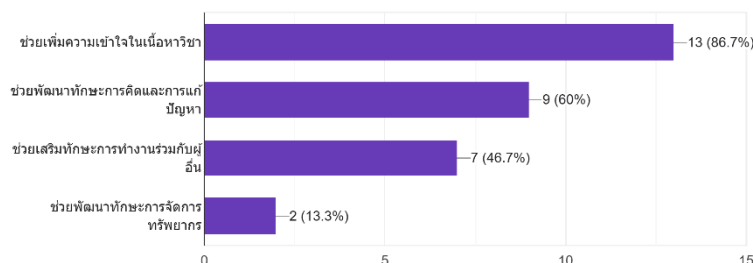
ท่านใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงในรูปแบบใด
15 responses



จากแผนภูมิสามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้ฐานการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความรู้ในรายวิชา มากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ ๗๓.๓ รองลงมา มีจำนวนเท่ากันคือ การจัดกิจกรรมภาคสนามหรือการเรียนรู้ในชุมชน และ การจัดกิจกรรมในห้องเรียน คิดเป็น ร้อยละ ๕๓.๓

ข้อที่ ๓ การบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ในการจัดการเรียนการสอนส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างไร

ท่านการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ในการจัดการเรียนการสอนส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างไร
15 responses

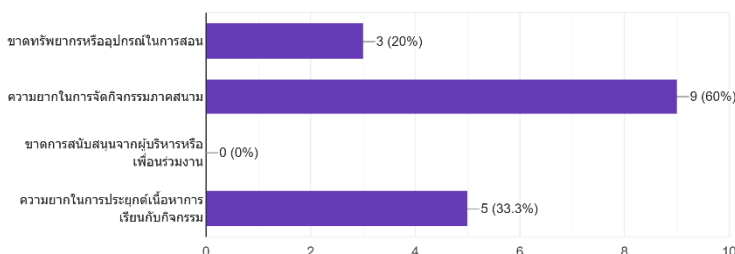


แผนภูมิที่ ๓ การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการฐานการเรียนรู้

จากแผนภูมิสามารถสรุปได้ว่า ช่วยเพิ่มความเข้าใจเนื้อหาวิชา มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๗ รองลงมาคือ ช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหา คิดเป็นร้อยละ ๖๐ และด้านที่น้อยที่สุด คือ ช่วยพัฒนาทักษะการจัดการทรัพยากร คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๓

ข้อที่ ๔ ปัญหาจากการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง

ท่านพบปัญหาใดบ้างในการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง
15 responses

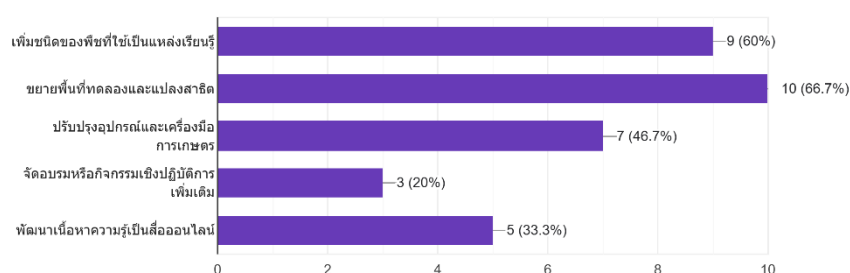


แผนภูมิที่ ๔ ปัญหาจากการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง

จากแผนภูมิสามารถสรุปได้ว่า ปัญหาที่พบมากที่สุดคือ ความยากในการจัดกิจกรรมภาคสนาม คิดเป็นร้อยละ ๖๐ รองลงมาคือ ความยากในการประยุกต์เนื้อหาการเรียนกับกิจกรรม คิดเป็น ๓๓.๓ และข้อที่ไม่เป็นปัญหาเลยคือ ขาดการสนับสนุนจากผู้บริหารหรือเพื่อนร่วมงาน

ข้อที่ ๕ ควรมีการปรับปรุงหรือเพิ่มบริการในฐานการเรียนรู้อย่างไรบ้าง? (เลือกได้มากกว่า ๑ ข้อ)

ท่านคิดว่าควรมีการปรับปรุงหรือเพิ่มบริการในฐานการเรียนรู้อย่างไรบ้าง? (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
15 responses



แผนภูมิที่ ๕ ความต้องการการปรับปรุงหรือเพิ่มบริการในฐานการเรียนรู้

จากแผนภูมิสามารถสรุปได้ว่า ข้อที่ควรปรับปรุงเพิ่มเติมคือ ขยายพื้นที่ทดลองและแปลงสาธิต คิดเป็น ร้อยละ ๖๖.๗ รองลงมาคือ เพิ่มชนิดของพืชที่ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ ๖๐ และข้อที่น้อยที่สุดคือ จัดอบรมหรือกิจกรรมเชิงปฏิบัติการเพิ่มเติม คิดเป็น ร้อยละ ๒๐

ประเด็นที่ ๒ ความพึงพอใจในการใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงในการบูรณาการการสอน

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีได้ดำเนินการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายจำนวน (Simple Random Sampling) ที่ระดับความเชื่อมั่น ๙๕% และความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ ๕% สามารถคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้โดยใช้สูตรของ Taro Yamane ได้จำนวน ๑๑๙ คน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน ๑๑ คน รวมจำนวนทั้งสิ้น ๑๓๐ ที่มีต่อฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง โดยผลการประเมินสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการฐานการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะ ทักษะ ความรู้ เจตคติของผู้เรียน ทั้งนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นได้แสดงให้เห็นถึงระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

ตารางที่ ๓ ตารางแสดงผลการประเมินความพึงพอใจการใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD.	การแปลความหมาย
ความเหมาะสมของกิจกรรมจากฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง	๔.๖๗	๐.๔๗	พึงพอใจมากที่สุด
ความสะดวกในการเข้าถึงและใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง	๔.๖๗	๐.๔๗	พึงพอใจมากที่สุด
ความเข้าใจและการสนับสนุนจากผู้บริหารและเพื่อนร่วมงาน	๔.๗๓	๐.๔๔	พึงพอใจมากที่สุด
ความเหมาะสมของอุปกรณ์และทรัพยากรที่ใช้ในการสอน	๔.๘๗	๐.๓๔	พึงพอใจมากที่สุด
ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง	๔.๘๐	๐.๔๐	พึงพอใจมากที่สุด
การพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๗๓	๐.๔๔	พึงพอใจมากที่สุด
สรุปผล	๔.๗๔	๐.๔๔	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางสามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจ ในด้านความเหมาะสมของอุปกรณ์และทรัพยากรที่ใช้ในการสอน มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๗ SD. ๐.๓๔ รองลงมาคือ ด้านความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๐ SD. ๐.๔๐ และน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมของกิจกรรมจากฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง และ ความสะดวกในการเข้าถึงและใช้ฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๗ และ SD. ๐.๔๗ เท่านั้น

๑๑.๒ ด้านการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

๑. การพัฒนาครูในการสร้างสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาศักยภาพครูในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และโปรแกรมออกแบบกราฟิก Canva ในการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน ทางโรงเรียนจึงได้ดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างทักษะให้แก่บุคลากรในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ มุ่งเน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ทางโรงเรียนได้มีการจัดกิจกรรม workshop ให้ครูทำผลงานที่สร้างขึ้นจากการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และโปรแกรมออกแบบกราฟิก Canva โดยมีการประเมินความคิดเห็นของครูและบุคลากรต่อการจัดอบรม สามารถสรุปได้ดังนี้

การแปลผลคะแนน

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๔.๒๑ - ๕.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๓.๔๑ - ๔.๒๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๒.๖๑ - ๓.๔๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๑.๘๑ - ๒.๖๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๘๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด หรือไม่พึงพอใจ

เลย

ช่วงคะแนนเฉลี่ยดังกล่าวคำนวณจากการแบ่งอันตรภาคชั้น โดยใช้ความกว้างของอันตรภาคชั้นเท่ากับ ๐.๘ ซึ่งได้จากการนำค่าพิสัยของคะแนน ($5-1 = 4$) หารด้วยจำนวนระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ ($4 \div 5 = 0.8$)

ตารางที่ ๔ ตารางสรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดอบรม AI และ CANVA สำหรับครูและบุคลากร

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD.	การแปลความหมาย
๑. ด้านเนื้อหาหลักสูตร	๔.๓๒	๐.๔๖	มากที่สุด
๑.๑ ความเหมาะสมของเนื้อหากับความต้องการของครู	๔.๑๒	๐.๔๗	มาก
๑.๒ ความชัดเจนของการนำเสนอเนื้อหา	๔.๑๒	๐.๓๒	มาก
๑.๓ ความทันสมัยของเนื้อหาที่นำเสนอ	๔.๗๑	๐.๔๖	มากที่สุด
๑.๔ ความครบถ้วนของตัวอย่างและกรณีศึกษา	๔.๓๕	๐.๔๘	มากที่สุด
๒. ด้านวิทยากร	๔.๓๕	๐.๘๕	มากที่สุด
๒.๑ ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร	๔.๑๘	๐.๓๘	มาก
๒.๒ การเปิดโอกาสให้ซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	๔.๐๖	๐.๕๔	มาก
๒.๓ ความชัดเจนในการตอบข้อสงสัย	๔.๘๒	๐.๓๘	มากที่สุด
๓. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๑๖	๐.๕๖	มาก
๓.๑ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๑๘	๐.๓๘	มาก

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD.	การแปลความหมาย
๓.๒ ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้จริง	๔.๒๔	๐.๔๒	มากที่สุด
๓.๓ ระดับความสนุกและความน่าสนใจของกิจกรรม	๔.๐๖	๐.๒๔	มาก
๔. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	๓.๙๖	๐.๓๖	มาก
๔.๑ ความพร้อมของอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการอบรม	๔.๑๘	๐.๕๑	มาก
๔.๒ ความสะดวกสบายของสถานที่อบรม	๔.๑๘	๐.๓๘	มาก
๔.๓ ความเสถียรของอินเทอร์เน็ตที่ใช้ระหว่างอบรม	๓.๕๓	๐.๕๐	มาก
๕. ด้านการฝึกอบรม	๔.๒๔	๐.๕๕	มากที่สุด
๕.๑ ระยะเวลาของการอบรมมีความเหมาะสม	๓.๑๘	๐.๓๘	มาก
๕.๒ กระบวนการฝึกอบรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี	๔.๗๑	๐.๔๖	มากที่สุด
๕.๓ การฝึกปฏิบัติจริงมีประโยชน์และตรงกับการใช้งานจริง	๔.๘๒	๐.๓๘	มากที่สุด
๖. ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการฝึกอบรม	๔.๓๐	๐.๕๐	มากที่สุด
๖.๑ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ AI ในการสอน	๔.๗๖	๐.๔๒	มากที่สุด
๖.๒ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ Canva ในการออกแบบสื่อการสอน	๔.๔๗	๐.๕๐	มากที่สุด
๖.๓ ความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสอนจริง	๔.๑๒	๐.๓๒	มาก
๖.๔ ความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้หลังการอบรม	๔.๑๒	๐.๓๒	มาก
๖.๕ ความรู้ก่อนฝึกอบรม	๔.๑๘	๐.๓๘	มาก
๖.๖ ความรู้หลังการฝึกอบรม	๔.๑๘	๐.๓๘	มาก
สรุปผล	๔.๒๔	๐.๕๗	มากที่สุด

จากตารางสามารถสรุปได้ว่า จากผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน ๑๗ คน มีความพึงพอใจในการจัดอบรมโดยรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๔.๒๔ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๐.๕๗ ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน (S.D. = ๐.๕๗) ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิภาพของสิ่งที่ถูกประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านวิทยากร (ค่าเฉลี่ย ๔.๓๕ SD. ๐.๘๕) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาหลักสูตร (ค่าเฉลี่ย ๔.๓๒ SD. ๐.๔๖) และด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (ค่าเฉลี่ย ๓.๙๖ SD. ๐.๓๖) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ การฝึกปฏิบัติจริงมีประโยชน์และตรงกับการใช้งานจริงและ ความชัดเจนในการตอบข้อสงสัย ค่าเฉลี่ย ๔.๘๒ และน้อยที่สุด คือ ระยะเวลาของการอบรมมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย ๓.๑๘ แปลความหมายได้ว่า มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

๒. การพัฒนานักเรียนให้พัฒนาการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาศักยภาพนักเรียนในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และโปรแกรมออกแบบกราฟิก Canva ทางโรงเรียนจึงได้ดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างทักษะให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – มัธยมศึกษาปีที่ ๓ มุ่งเน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ทางโรงเรียนได้มีการจัดกิจกรรม workshop ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ และสร้างผลงานด้วยการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และโปรแกรมออกแบบกราฟิก Canva โดยมีการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดอบรม สามารถสรุปได้ดังนี้

การแปลผลคะแนน

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๔.๒๑ - ๕.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๓.๔๑ - ๔.๒๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๒.๖๑ - ๓.๔๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๑.๘๑ - ๒.๖๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ช่วงคะแนนเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๘๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด หรือไม่พึงพอใจ

เลย

ช่วงคะแนนเฉลี่ยดังกล่าวคำนวณจากการแบ่งอันตรภาคชั้น โดยใช้ความกว้างของอันตรภาคชั้นเท่ากับ ๐.๘ ซึ่งได้จากการนำค่าพิสัยของคะแนน (๕-๑ = ๔) หารด้วยจำนวนระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ (๔÷๕ = ๐.๘)

ตารางที่ ๕ ตารางสรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดอบรม AI และ CANVA สำหรับครูและบุคลากร

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD.	การแปลความหมาย
๑. ด้านเนื้อหาหลักสูตร	๔.๒๙	๐.๔๘	มากที่สุด
๑.๑ ความเหมาะสมของเนื้อหากับความต้องการ	๔.๑๐	๐.๔๔	มาก
๑.๒ ความชัดเจนของการนำเสนอเนื้อหา	๔.๑๕	๐.๓๖	มาก
๑.๓ ความทันสมัยของเนื้อหาที่นำเสนอ	๔.๖๑	๐.๔๙	มากที่สุด
๑.๔ ความครบถ้วนของตัวอย่างและกรณีศึกษา	๔.๓๐	๐.๕๖	มากที่สุด
๒. ด้านวิทยากร	๔.๒๔	๐.๕๐	มากที่สุด
๒.๑ ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร	๔.๑๕	๐.๓๖	มาก
๒.๒ การเปิดโอกาสให้ซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	๔.๑๐	๐.๕๔	มาก
๒.๓ ความชัดเจนในการตอบข้อสงสัย	๔.๔๗	๐.๕๐	มากที่สุด
๓. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๑๕	๐.๓๖	มาก
๓.๑ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๑๕	๐.๓๖	มาก
๓.๒ ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้จริง	๔.๒๕	๐.๔๓	มากที่สุด
๓.๓ ระดับความสนุกและความน่าสนใจของกิจกรรม	๔.๐๕	๐.๒๒	มาก
๔. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	๓.๘๗	๐.๕๙	มาก

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD.	การแปลความหมาย
๔.๑ ความพร้อมของอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการอบรม	๓.๘๖	๐.๗๒	มาก
๔.๒ ความสะดวกสบายของสถานที่อบรม	๔.๑๕	๐.๓๖	มาก
๔.๓ ความเสถียรของอินเทอร์เน็ตที่ใช้ระหว่างการอบรม	๓.๖๐	๐.๔๙	มาก
๕. ด้านการฝึกอบรม	๔.๔๘	๐.๕๗	มากที่สุด
๕.๑ ระยะเวลาของการอบรมมีความเหมาะสม	๓.๙๘	๐.๔๕	มาก
๕.๒ กระบวนการฝึกอบรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี	๔.๗๕	๐.๔๓	มากที่สุด
๕.๓ การฝึกปฏิบัติจริงมีประโยชน์และตรงกับการใช้งานจริง	๔.๗๑	๐.๕๖	มากที่สุด
๖. ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการฝึกอบรม	๔.๒๘	๐.๔๕	มากที่สุด
๖.๑ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ AI ในการสอน	๔.๖๖	๐.๔๗	มากที่สุด
๖.๒ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ Canva ในการออกแบบสื่อการสอน	๔.๔๕	๐.๕๐	มากที่สุด
๖.๓ ความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสอนจริง	๔.๑๐	๐.๓๐	มาก
๖.๔ ความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้หลังการอบรม	๔.๑๐	๐.๓๐	มาก
๖.๕ ความรู้ก่อนฝึกอบรม	๔.๒๐	๐.๔๐	มาก
๖.๖ ความรู้หลังการฝึกอบรม	๔.๑๕	๐.๓๖	มาก
สรุปผล	๔.๒๓	๐.๕๒	มากที่สุด

จากตารางสามารถสรุปได้ว่า จากผู้เข้าร่วมอบรม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - มัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๙๙ คน มีความพึงพอใจในการจัดอบรมโดยรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๔.๒๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๐.๕๒ ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน (S.D. = ๐.๕๒) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการฝึกอบรม (ค่าเฉลี่ย ๔.๔๘ SD. ๐.๕๗) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาหลักสูตร (ค่าเฉลี่ย ๔.๒๘ SD. ๐.๔๘) และด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (ค่าเฉลี่ย ๓.๘๗ SD. ๐.๕๙) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ กระบวนการฝึกอบรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ค่าเฉลี่ย ๔.๗๕ และน้อยที่สุด คือ ความเสถียรของอินเทอร์เน็ตที่ใช้ระหว่างการอบรม ค่าเฉลี่ย ๓.๖๐

๑๑.๓ ด้านการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

จากการที่ให้ครูผู้สอนมีการพัฒนานวัตกรรม สำหรับการจัดการเรียนการสอนในทั้ง ๖ กลุ่มสาระนั้น พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ หรือเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ ๖ ระดับผลการเรียนเฉลี่ยแยกตามรายวิชาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ประถมศึกษาปีที่ ๖

ชั้น	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	สุขศึกษาและพลศึกษา	ศิลปะ	การงานอาชีพ	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม	การป้องกันกาจรทุจริต	จำนวนวิชาที่มีระดับมากกว่า ๓.๐๐	ร้อยละ
ป.๑	๒.๘๓	๓.๐๖	๓.๖๗	๓.๐๖	๓.๐๖	๓.๘๓	๓.๗๘	๓.๗๒	๒.๙๔	๒.๘๙	๔.๐๐	๘	๗๒.๗๓
ป.๒	๓.๓๐	๒.๗๕	๓.๔๐	๓.๒๐	๓.๒๐	๓.๘๐	๓.๘๐	๓.๔๕	๓.๑๐	๓.๐๐	๓.๔๐	๑๐	๙๐.๙๑
ป.๓	๒.๘๗	๓.๑๕	๓.๑๓	๓.๐๗	๓.๐๘	๔.๐๐	๓.๒๘	๓.๙๓	๒.๘๓	๒.๘๓	๓.๖๘	๘	๗๒.๗๓
ป.๔	๓.๒๖	๓.๐๐	๓.๐๓	๓.๓๘	๓.๒๖	๓.๙๔	๓.๕๖	๓.๔๗	๓.๔๑	๓.๑๒	๓.๑๘	๑๑	๑๐๐.๐๐
ป.๕	๓.๒๕	๓.๑๙	๓.๐๐	๓.๖๓	๓.๕๖	๔.๐๐	๓.๘๘	๓.๘๘	๓.๒๕	๓.๑๙	๔.๐๐	๑๑	๑๐๐.๐๐
ป.๖	๓.๓๑	๒.๖๙	๒.๙๒	๓.๕๘	๓.๓๘	๓.๘๘	๓.๕๐	๓.๓๘	๓.๐๔	๒.๘๘	๓.๙๖	๘	๗๒.๗๓
เฉลี่ย	๓.๑๔	๒.๙๗	๓.๑๙	๓.๓๒	๓.๒๖	๓.๙๑	๓.๖๓	๓.๖๔	๓.๑๐	๒.๙๙	๓.๗๐	๙	๘๑.๘๒

จากตารางแสดงระดับผลการเรียนเฉลี่ยแยกตามรายวิชาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ประถมศึกษาปีที่ ๖ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีรายวิชาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไปจำนวน ๘ วิชา คิดเป็นร้อยละ ๗๒.๗๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีรายวิชาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไปจำนวน ๑๐ วิชา คิดเป็นร้อยละ ๙๐.๙๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีรายวิชาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไปจำนวน ๘ วิชา คิดเป็นร้อยละ ๗๒.๗๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๕ มีรายวิชาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไปจำนวนเท่ากันคือ ๑๑ วิชาคิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ส่วน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีรายวิชาที่มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไปจำนวน ๘ วิชา คิดเป็นร้อยละ ๗๒.๗๓ ซึ่งถึงค่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ (ร้อยละ ๗๐)

ตารางที่ ๗ ระดับผลการเรียนเฉลี่ยแยกตามรายวิชาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ตามกลุ่มสาระ

ชั้น	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สังคมศึกษา	สุขศึกษาและพลศึกษา	ศิลปะ	การงานอาชีพ	ภาษาอังกฤษ	จำนวนสาระที่มีระดับมากกว่า ๓.๐๐	ร้อยละ
ม.๑	๒.๔๘	๒.๗๒	๒.๖๕	๓.๐๖	๓.๖๒	๓.๔๘	๒.๘๔	๒.๓๕	๓	๓๗.๕
ม.๒	๒.๙๗	๒.๙๒	๓.๐๐	๓.๒๙	๓.๕๘	๓.๖๘	๓.๔๕	๒.๒๙	๔	๕๐
ม.๓	๒.๖๖	๒.๖๘	๒.๖๗	๓.๐๗	๓.๕๓	๓.๐๐	๒.๖๓	๒.๕๙	๓	๓๗.๕
เฉลี่ย	๒.๗๐	๒.๗๗	๒.๗๗	๓.๑๔	๓.๕๗	๓.๓๙	๒.๙๗	๒.๔๑	๓	๓๗.๕

จากตารางแสดงระดับผลการเรียนเฉลี่ยแยกตามกลุ่มสาระระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไป โดยแยกตามกลุ่มสาระ มีจำนวน ๓ กลุ่มสาระ คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๕ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไป โดยแยกตามกลุ่มสาระ มีจำนวน ๔ กลุ่มสาระ คิดเป็นร้อยละ ๕๐ ส่วนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไป โดยแยกตามกลุ่มสาระ มีจำนวน ๓ กลุ่มสาระ คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๕ จากการวิเคราะห์พบว่าผลเฉลี่ยโดยรวมของนักเรียนโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ มีผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๐๐ ขึ้นไป จำนวน ๓ กลุ่มสาระ คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๕ ซึ่งยังไม่ถึงค่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ (ร้อยละ ๗๐)

๑๑.๔ ด้านความพึงพอใจของครู บุคลากร ผู้ปกครอง และนักเรียนโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีที่มีต่อการใช้นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา

ผู้จัดทำได้ประเมินความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมการบริหาร โดยแบ่งการประเมินออกเป็น ๓ กลุ่ม ได้แก่ บุคลากร จำนวน ๑๖ คน นักเรียน จำนวน ๑๑๙ คน จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายจำนวน (Simple Random Sampling) ที่ระดับความเชื่อมั่น ๙๕% และความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ ๕% สามารถคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้โดยใช้สูตรของ Taro Yamane และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จำนวน ๑๑ คน สำนวจความพึงพอใจ ๗ ด้าน ประกอบไปด้วย ประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของนวัตกรรม ผลกระทบต่อการพัฒนาวิชาชีพและการทำงาน ความยั่งยืนและความสามารถในการนำไปใช้ต่อ ความคุ้มค่าและต้นทุนของนวัตกรรม การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ด้านการบริหารจัดการโดยรวม ด้านการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะ จำนวน ๒๓ ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ช่วงคะแนนเฉลี่ยคำนวณจากการแบ่งอันตรภาคชั้น โดยใช้ความกว้างของอันตรภาคชั้นเท่ากับ ๐.๘ ซึ่งได้จากการนำค่าพิสัยของคะแนน (๕-๑ = ๔) หารด้วยจำนวนระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ (๔÷๕ = ๐.๘) สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ ๘ ตารางแสดงความพึงพอใจของบุคลากร โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีที่มีต่อการใช้นวัตกรรม
การบริหารจัดการศึกษาฯ

รายการประเมิน		ค่าเฉลี่ย	SD.	แปลผล
๑. ประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของนวัตกรรม		๔.๐๙	๐.๗๓	มาก
	๑.๑ นวัตกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ	๔.๐๑	๐.๘๙	มาก
	๑.๒ การประยุกต์ใช้ SANGTHO MODEL ช่วยให้การบริหารจัดการมีประสิทธิภาพ	๔.๑๙	๐.๕๖	มาก
	๑.๓ ผลลัพธ์ที่ได้จากการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด	๔.๐๖	๐.๕๗	มาก
๒. ผลกระทบต่อการพัฒนาวิชาชีพและการทำงาน		๔.๓๓	๐.๕๖	มากที่สุด
	๒.๑ นวัตกรรมช่วยให้ครูสามารถพัฒนาวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง	๔.๐๖	๐.๕๗	มาก
	๒.๒ ช่วยให้การบริหารจัดการศึกษาเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น	๔.๓๘	๐.๕๐	มากที่สุด
	๒.๓ ทำให้เกิดการดำเนินงานร่วมกันระหว่างครูนักเรียน และผู้บริหารได้ดีขึ้น	๔.๕๖	๐.๕๑	มากที่สุด
๓. ความยั่งยืนและความสามารถในการนำไปใช้ต่อ		๔.๓๕	๐.๔๘	มากที่สุด
	๓.๑ นวัตกรรมสามารถนำไปใช้ในบริบทอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๔.๓๑	๐.๔๘	มากที่สุด
	๓.๒ มีความยั่งยืนและสามารถพัฒนาได้ในระยะยาว	๔.๔๔	๐.๕๑	มากที่สุด
	๓.๓ โรงเรียนสามารถบูรณาการนวัตกรรมเข้ากับแผนงานในอนาคตได้	๔.๓๑	๐.๔๘	มากที่สุด
๔. ความคุ้มค่าและต้นทุนของนวัตกรรม		๔.๔๒	๐.๕๘	มากที่สุด
	๔.๑ นวัตกรรมมีต้นทุนที่เหมาะสมกับผลลัพธ์ที่ได้รับ	๔.๖๙	๐.๔๘	มากที่สุด
	๔.๒ การลงทุนในนวัตกรรมให้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า	๔.๖๙	๐.๖๓	มากที่สุด
	๔.๓ โรงเรียนสามารถจัดหาทรัพยากรเพื่อสนับสนุนนวัตกรรมได้อย่างเพียงพอ	๓.๘๘	๐.๓๔	มาก
๕. การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง		๔.๐๘	๐.๗๗	มาก
	๕.๑ นวัตกรรมสามารถปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง	๔.๔๔	๐.๗๓	มากที่สุด
	๕.๒ มีการนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงนวัตกรรม	๓.๙๔	๐.๕๗	มาก

รายการประเมิน		ค่าเฉลี่ย	SD.	แปลผล
	๕.๓ การพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมมีความรวดเร็วและตอบสนองต่อปัญหาที่พบ	๓.๘๘	๐.๕๐	มาก
๖. ด้านการบริหารจัดการโดยรวม		๔.๖๐	๐.๔๙	มากที่สุด
	๖.๑ SANGTHO MODEL ส่งเสริมการบริหารจัดการที่เป็นระบบและมีมาตรฐาน	๔.๔๔	๐.๕๑	มากที่สุด
	๖.๒ การบริหารจัดการแบบ SANGTHO MODEL มีความโปร่งใสและตรวจสอบได้	๔.๕๐	๐.๔๙	มากที่สุด
	๖.๓ มีการกระจายอำนาจในการบริหารจัดการอย่างเหมาะสม	๔.๘๘	๐.๓๔	มากที่สุด
๗. ด้านการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะ		๔.๗๙	๐.๔๑	มากที่สุด
	๗.๑ นวัตกรรมช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเป็นระบบ	๔.๓๘	๐.๕๐	มากที่สุด
	๗.๒ มีการบูรณาการการเรียนรู้เข้ากับการพัฒนาทักษะทางอาชีพได้อย่างเหมาะสม	๔.๘๘	๐.๓๑	มากที่สุด
	๗.๓ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	๔.๘๘	๐.๓๔	มากที่สุด
	๗.๔ การสนับสนุนและส่งเสริมครูในการนำนวัตกรรมการสอนไปใช้	๔.๘๑	๐.๔๐	มากที่สุด
	๗.๕ มีการส่งเสริมพัฒนาทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล	๔.๘๑	๐.๔๐	มากที่สุด
สรุป		๔.๔๒	๐.๖๒	มากที่สุด

จากตารางสรุปได้ว่า บุคลากรมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการบริหารโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๔๒ SD.๐.๖๒ สะท้อนถึงระดับความพึงพอใจที่สูงมาก โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ประเมินความพึงพอใจไปในทิศทางเดียวกัน คือ พึงพอใจมากที่สุด ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ต่ำ แสดงให้เห็นว่าคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามมีความสอดคล้องกัน ไม่กระจายตัวมาก นั่นหมายความว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจ เมื่อประเมินรายด้านพบว่า ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ด้านการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะ ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๗๙, SD. ๐.๔๑ ส่วนด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๐๘, SD. ๐.๗๗ เนื่องจากนวัตกรรมนี้เพิ่งถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรก จึงเป็นเรื่องธรรมดาที่จะพบข้อจำกัดในด้านการพัฒนาต่อยอด ผู้ใช้อาจรู้สึกว่ายังไม่เห็นแผนการปรับปรุงที่ชัดเจนหรือความต่อเนื่องในการพัฒนาหลังจากเริ่มใช้งาน

ตารางที่ ๙ ตารางแสดงความพึงพอใจของนักเรียน โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีที่มีต่อการใช้นวัตกรรม
การบริหารจัดการศึกษาฯ

รายการประเมิน		ค่าเฉลี่ย	SD.	แปลผล
๑. ประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของนวัตกรรม		๔.๐๕	๐.๖๙	มาก
	๑.๑ นวัตกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ	๓.๙๙	๐.๘๓	มาก
	๑.๒ การประยุกต์ใช้ SANGTHO MODEL ช่วยให้การบริหารจัดการมีประสิทธิภาพ	๔.๑๐	๐.๖๘	มาก
	๑.๓ ผลลัพธ์ที่ได้จากการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด	๔.๐๖	๐.๕๖	มาก
๒. ผลกระทบต่อการพัฒนาวิชาชีพและการทำงาน		๔.๓๕	๐.๕๖	มากที่สุด
	๒.๑ นวัตกรรมช่วยให้ครูสามารถพัฒนาวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง	๔.๐๖	๐.๕๖	มาก
	๒.๒ ช่วยให้การบริหารจัดการศึกษาเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น	๔.๔๔	๐.๕๐	มากที่สุด
	๒.๓ ทำให้เกิดการดำเนินงานร่วมกันระหว่างครูนักเรียน และผู้บริหารได้ดีขึ้น	๔.๕๖	๐.๕๐	มากที่สุด
๓. ความยั่งยืนและความสามารถในการนำไปใช้ต่อ		๔.๓๖	๐.๔๘	มากที่สุด
	๓.๑ นวัตกรรมสามารถนำไปใช้ในบริบทอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๔.๓๑	๐.๔๗	มากที่สุด
	๓.๒ มีความยั่งยืนและสามารถพัฒนาได้ในระยะยาว	๔.๔๖	๐.๕๐	มากที่สุด
	๓.๓ โรงเรียนสามารถบูรณาการนวัตกรรมเข้ากับแผนงานในอนาคตได้	๔.๓๑	๐.๔๗	มากที่สุด
๔. ความคุ้มค่าและต้นทุนของนวัตกรรม		๔.๔๘	๐.๕๘	มากที่สุด
	๔.๑ นวัตกรรมมีต้นทุนที่เหมาะสมกับผลลัพธ์ที่ได้รับ	๔.๖๙	๐.๔๗	มากที่สุด
	๔.๒ การลงทุนในนวัตกรรมให้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า	๔.๗๓	๐.๔๕	มากที่สุด
	๔.๓ โรงเรียนสามารถจัดหาทรัพยากรเพื่อสนับสนุนนวัตกรรมได้อย่างเพียงพอ	๔.๐๒	๐.๕๓	มาก
๕. การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง		๔.๐๘	๐.๗๘	มาก
	๕.๑ นวัตกรรมสามารถปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง	๔.๔๔	๐.๗๑	มากที่สุด
	๕.๒ มีการนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงนวัตกรรม	๓.๙๐	๐.๙๐	มาก

รายการประเมิน		ค่าเฉลี่ย	SD.	แปลผล
	๕.๓ การพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมมีความรวดเร็วและตอบสนองต่อปัญหาที่พบ	๓.๙๒	๐.๕๘	มาก
๖. ด้านการบริหารจัดการโดยรวม		๔.๕๘	๐.๔๙	มากที่สุด
	๖.๑ SANGTHO MODEL ส่งเสริมการบริหารจัดการที่เป็นระบบและมีมาตรฐาน	๔.๔๔	๐.๕๐	มากที่สุด
	๖.๒ การบริหารจัดการแบบ SANGTHO MODEL มีความโปร่งใสและตรวจสอบได้	๔.๔๖	๐.๕๐	มากที่สุด
	๖.๓ มีการกระจายอำนาจในการบริหารจัดการอย่างเหมาะสม	๔.๘๕	๐.๓๖	มากที่สุด
๗. ด้านการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะ		๔.๗๕	๐.๕๑	มากที่สุด
	๗.๑ นวัตกรรมช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเป็นระบบ	๔.๒๕	๐.๖๗	มากที่สุด
	๗.๒ มีการบูรณาการการเรียนรู้เข้ากับการพัฒนาทักษะทางอาชีพได้อย่างเหมาะสม	๔.๘๓	๐.๔๓	มากที่สุด
	๗.๓ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	๔.๘๕	๐.๔๑	มากที่สุด
	๗.๔ การสนับสนุนและส่งเสริมครูในการนำนวัตกรรมการสอนไปใช้	๕.๐๐	๐.๐๐	มากที่สุด
	๗.๕ มีการส่งเสริมพัฒนาทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล	๔.๘๑	๐.๓๙	มากที่สุด
รวม		๔.๔๑	๐.๖๔	มากที่สุด

จากตารางสรุปได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการบริหารโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๔๑ SD.๐.๖๔ สะท้อนถึงระดับความพึงพอใจที่สูงมาก โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ประเมินความพึงพอใจไปในทิศทางเดียวกัน คือ พึงพอใจมากที่สุด ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ต่ำ แสดงให้เห็นว่าคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามมีความสอดคล้องกัน ไม่กระจายตัวมาก นั่นหมายความว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจ เมื่อประเมินรายด้านพบว่า ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ด้านการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะ ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๗๕, SD. ๐.๕๑ ส่วนด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของนวัตกรรม ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๐๕, SD. ๐.๖๙ ผู้จัดทำมีความเห็นว่า เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดในระดับชั้นมัธยมศึกษา แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมอาจต้องการการปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อยกระดับผลการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น

ตารางที่ ๑๐ ตารางแสดงความพึงพอใจของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคีที่มีต่อการ
ใช้วัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา

รายการประเมิน		ค่าเฉลี่ย	SD.	แปลผล
๑. ประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของนวัตกรรม		๓.๙๒	๐.๖๒	มาก
	๑.๑ นวัตกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ	๓.๗๕	๐.๗๘	มาก
	๑.๒ การประยุกต์ใช้ SANGTHO MODEL ช่วยให้การบริหารจัดการมีประสิทธิภาพ	๓.๘๒	๐.๕๘	มาก
	๑.๓ ผลลัพธ์ที่ได้จากการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด	๔.๑๘	๐.๔๐	มาก
๒. ผลกระทบต่อการพัฒนาวิชาชีพและการทำงาน		๔.๓๓	๐.๖๐	มากที่สุด
	๒.๑ นวัตกรรมช่วยให้ครูสามารถพัฒนาวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง	๔.๐๐	๐.๖๓	มาก
	๒.๒ ช่วยให้การบริหารจัดการศึกษาเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น	๔.๒๗	๐.๔๗	มากที่สุด
	๒.๓ ทำให้เกิดการดำเนินงานร่วมกันระหว่างครูนักเรียน และผู้บริหารได้ดีขึ้น	๔.๗๓	๐.๔๗	มากที่สุด
๓. ความยั่งยืนและความสามารถในการนำไปใช้ต่อ		๔.๔๒	๐.๕๐	มากที่สุด
	๓.๑ นวัตกรรมสามารถนำไปใช้ในบริบทอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๔.๕๕	๐.๕๒	มากที่สุด
	๓.๒ มีความยั่งยืนและสามารถพัฒนาได้ในระยะยาว	๔.๓๖	๐.๕๐	มากที่สุด
	๓.๓ โรงเรียนสามารถบูรณาการนวัตกรรมเข้ากับแผนงานในอนาคตได้	๔.๓๖	๐.๕๐	มากที่สุด
๔. ความคุ้มค่าและต้นทุนของนวัตกรรม		๔.๒๔	๐.๕๖	มากที่สุด
	๔.๑ นวัตกรรมมีต้นทุนที่เหมาะสมกับผลลัพธ์ที่ได้รับ	๔.๔๕	๐.๕๒	มากที่สุด
	๔.๒ การลงทุนในนวัตกรรมให้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า	๔.๓๖	๐.๕๐	มากที่สุด
	๔.๓ โรงเรียนสามารถจัดหาทรัพยากรเพื่อสนับสนุนนวัตกรรมได้อย่างเพียงพอ	๓.๙๑	๐.๕๔	มาก
๕. การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง		๔.๐๖	๐.๗๙	มาก
	๕.๑ นวัตกรรมสามารถปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง	๔.๑๘	๐.๗๕	มาก
	๕.๒ มีการนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงนวัตกรรม	๔.๑๘	๐.๙๘	มาก

รายการประเมิน		ค่าเฉลี่ย	SD.	แปลผล
	๕.๓ การพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมมีความรวดเร็วและตอบสนองต่อปัญหาที่พบ	๓.๘๒	๐.๖๐	มาก
๖. ด้านการบริหารจัดการโดยรวม		๔.๕๘	๐.๕๐	มากที่สุด
	๖.๑ SANGTHO MODEL ส่งเสริมการบริหารจัดการที่เป็นระบบและมีมาตรฐาน	๔.๔๕	๐.๕๒	มากที่สุด
	๖.๒ การบริหารจัดการแบบ SANGTHO MODEL มีความโปร่งใสและตรวจสอบได้	๔.๕๕	๐.๕๒	มากที่สุด
	๖.๓ มีการกระจายอำนาจในการบริหารจัดการอย่างเหมาะสม	๔.๗๓	๐.๔๗	มากที่สุด
๗. ด้านการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะ		๔.๗๓	๐.๕๖	มากที่สุด
	๗.๑ นวัตกรรมช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเป็นระบบ	๔.๐๐	๐.๗๗	มาก
	๗.๒ มีการบูรณาการการเรียนรู้เข้ากับการพัฒนาทักษะทางอาชีพได้อย่างเหมาะสม	๔.๘๒	๐.๔๐	มากที่สุด
	๗.๓ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	๔.๙๑	๐.๓๐	มากที่สุด
	๗.๔ การสนับสนุนและส่งเสริมครูในการนำนวัตกรรมการสอนไปใช้	๕.๐๐	๐.๐๐	มากที่สุด
	๗.๕ มีการส่งเสริมพัฒนาทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล	๔.๙๑	๐.๓๐	มากที่สุด
รวม		๔.๓๖	๐.๖๕	มากที่สุด

จากตารางสรุปได้ว่า ผู้ปกครอง ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการบริหารโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๓๖ SD. ๐.๖๕ สะท้อนถึงระดับความพึงพอใจที่สูงมาก โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ประเมินความพึงพอใจไปในทิศทางเดียวกัน คือ พึงพอใจมากที่สุด เมื่อประเมินรายด้านพบว่า ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ด้านการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะ ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๗๓, SD. ๐.๕๖ ส่วนด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของนวัตกรรม ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๓.๙๒, SD. ๐.๖๒ แต่ยังมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในระดับมาก ผู้จัดทำมีความเห็นว่า เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดในระดับชั้นมัธยมศึกษา แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมอาจต้องการการปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อยกระดับผลการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น จากการสังเกตพบว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง ของครูที่ทำนวัตกรรมทั้ง ๖ กลุ่มสาระ ส่วนมากพบว่ามีผลสัมฤทธิ์ที่ทางการเรียนเป็นไปตามค่าเป้าหมายที่กำหนด ดังนั้นควรมีการขยายผลการพัฒนานวัตกรรมในชั้นเรียนให้ครบทุกระดับชั้นในปีต่อไป

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑๒.๑ ด้านวิชาการ

การดำเนินงานตามนวัตกรรม SANGTHO MODEL ได้สร้างผลลัพธ์ทางวิชาการที่เป็นรูปธรรม โดยนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด แต่ในระดับชั้นมัธยมศึกษายังไม่เป็นไปตามเป้าหมายเท่าที่ควร ดังนั้นควรมีการขยายผลการพัฒนานวัตกรรมในชั้นเรียนให้ครบทุกระดับชั้นในปีต่อไป การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้กับอัตลักษณ์ท้องถิ่น ทำให้นักเรียนมีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและเข้าใจง่ายขึ้น การส่งเสริมให้ครูพัฒนานวัตกรรมการสอนโดยเฉพาะในวิชาหลัก ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษาฯ การงานอาชีพ และภาษาอังกฤษ ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาอย่างลึกซึ้งและมีความต่อเนื่อง

๑๒.๒ ด้านทักษะชีวิตและการใช้เทคโนโลยี

นวัตกรรมนี้ได้สร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในด้านทักษะชีวิตและการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน โดยนักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ผ่านการเรียนรู้การใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่าง AI และ CANVA นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านฐานเศรษฐกิจพอเพียงยังช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงาน การจัดการ และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑

๑๒.๓ ด้านเจตคติ

การดำเนินงานตามนวัตกรรมนี้สร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อเจตคติของนักเรียนอย่างชัดเจน โดยนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ มีความตั้งใจและมุ่งมั่นในการศึกษามากขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและมีความเปิดกว้างต่อนวัตกรรมใหม่ๆ

๑๒.๔ ผลกระทบต่อโรงเรียนและชุมชน

นวัตกรรม SANGTHO MODEL ได้สร้างผลกระทบเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อทั้งโรงเรียนและชุมชน โดยโรงเรียนได้พัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ยั่งยืน มีการจัดทำฐานเศรษฐกิจพอเพียงที่เชื่อมโยงโรงเรียนกับชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาผ่านการให้ความรู้และทักษะด้านการเกษตรที่จำเป็นโรงเรียนได้กลายเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้สมัยใหม่กับการทำการเกษตรอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้โรงเรียนยังพัฒนาครูให้ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างสื่อการสอนและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันก็นำความรู้ด้านการเกษตรจากชุมชนมาบูรณาการในหลักสูตร ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือนักเรียนได้พัฒนาทั้งทักษะดิจิทัลและเข้าใจคุณค่าของการทำการเกษตรและทักษะอาชีพที่จำเป็น นำไปสู่การพัฒนาการศึกษาและชุมชนอย่างยั่งยืน ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนที่เข้มแข็ง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถพึ่งพาตนเองได้ในอนาคต

๑๒.๕ ด้านการลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

การพัฒนานวัตกรรม SANGTHO MODEL ช่วยลดช่องว่างทางการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ โดยให้โอกาสนักเรียนทุกคนเข้าถึงเทคโนโลยีและการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ การบูรณาการอัตลักษณ์ท้องถิ่นเข้ากับหลักสูตรการเรียนทำให้การศึกษามีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน นอกจากนี้ การส่งเสริมทักษะอาชีพและการเรียนรู้ผ่านฐานเศรษฐกิจพอเพียงยังเป็นการสร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต

๑๒.๖ การคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

บทเรียนสำคัญจากการดำเนินงานคือการส่งเสริมครูให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรมการศึกษาที่ตอบโจทย์บริบทของผู้เรียนและท้องถิ่น ครูได้รับการพัฒนาทักษะในการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และอัตลักษณ์ท้องถิ่น ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน การพัฒนาครูให้เป็นนักสร้างนวัตกรรมเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาที่ยั่งยืนและต่อเนื่อง

๑๒.๗ การกระจายอำนาจเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหาร

การกระจายอำนาจในการบริหารจัดการได้ช่วยให้การดำเนินงานมีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยครูและบุคลากรมีอิสระในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน การกำหนดหน้าที่รับผิดชอบตามความเหมาะสมช่วยให้การทำงานมีความชัดเจนและรวดเร็ว นอกจากนี้ การให้ชุมชนมีบทบาทในการพัฒนาโรงเรียนยังเป็นการเพิ่มการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากทุกภาคส่วน

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

การบริหารจัดการศึกษาให้ประสบความสำเร็จตาม SANGTHO MODEL จำเป็นต้องมีเงื่อนไขสำคัญหลายประการที่จะช่วยขับเคลื่อนการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย โดยเงื่อนไขความสำเร็จเหล่านี้ครอบคลุมทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ดังนี้

๑๓.๑ เงื่อนไขความสำเร็จสำหรับนักเรียน

นักเรียนเป็นศูนย์กลางและเป้าหมายหลักของการจัดการศึกษา เงื่อนไขความสำเร็จสำหรับนักเรียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ประกอบด้วย: การพัฒนานักเรียนต้องครอบคลุมทั้งด้านวิชาการและทักษะชีวิต โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด และสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ นักเรียนควรได้รับการส่งเสริมให้มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบต่อการเรียน และได้รับโอกาสในการพัฒนาตามศักยภาพของแต่ละบุคคล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรหลากหลายและสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีแรงจูงใจและความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๑๓.๒ การมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้การดำเนินงานตาม SANGTHO MODEL ประสบความสำเร็จ โดยหลักการมีส่วนร่วมนี้ครอบคลุมทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ได้แก่: การส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการวางแผน ตัดสินใจ ดำเนินการ และประเมินผลการจัดการศึกษา จะช่วยให้ได้มุมมองที่หลากหลายและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมยังก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและความรับผิดชอบร่วมกัน อันจะนำไปสู่ความร่วมมือในการขับเคลื่อนการดำเนินงานอย่างเต็มที่ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานภายนอก จะช่วยเสริมสร้างพลังในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓.๓ การพัฒนาทักษะและเทคโนโลยี

ในยุคที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาทักษะและเทคโนโลยีเป็นเงื่อนไขสำคัญของความสำเร็จ: การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ ให้กับนักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา เป็นสิ่งที่ไม่อาจละเลยได้ โดยเฉพาะทักษะด้านดิจิทัล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการบริหารจัดการศึกษาอย่างเหมาะสม จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการดำเนินงาน ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงความพร้อมและ

บริบทของสถานศึกษาเป็นสำคัญ การจัดหาและพัฒนาสื่อ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและเพียงพอ จะช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

๑๓.๔ เจ็อนไขความสำเร็จสำหรับครูผู้สอน

ครูเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษา เจ็อนไขความสำเร็จสำหรับครูผู้สอน ประกอบด้วย: การพัฒนาครูให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถบูรณาการเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม การสร้างขวัญและกำลังใจให้ครู โดยการยกย่องเชิดชูเกียรติ ส่งเสริมความก้าวหน้าในวิชาชีพ อำนวยความสะดวก สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน จะช่วยให้ครูมีความสุขและทุ่มเทในการปฏิบัติงาน การส่งเสริมให้ครูทำงานเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง จะช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓.๕ เจ็อนไขความสำเร็จสำหรับผู้บริหาร

ผู้บริหารมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางและขับเคลื่อนการดำเนินงานของสถานศึกษา เจ็อนไขความสำเร็จสำหรับผู้บริหาร ได้แก่: การมีภาวะผู้นำทางวิชาการและการเปลี่ยนแปลง มีวิสัยทัศน์กว้างไกล และสามารถนำพาองค์กรไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาล โดยยึดหลักนิติธรรม คุณธรรม ความโปร่งใส การมีส่วนร่วม ความรับผิดชอบ และความคุ้มค่า จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นและศรัทธาจากทุกภาคส่วน การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการพัฒนา โดยส่งเสริมให้บุคลากรมีความกระตือรือร้น มุ่งมั่นในการทำงาน และพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

๑๓.๖ เจ็อนไขความสำเร็จสำหรับผู้ปกครองและชุมชน

ผู้ปกครองและชุมชนเป็นพลังสำคัญในการสนับสนุนการจัดการศึกษา เจ็อนไขความสำเร็จสำหรับผู้ปกครองและชุมชน ประกอบด้วย: การสร้างความตระหนักให้ผู้ปกครองและชุมชนเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างจริงจัง การเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การประชุมผู้ปกครอง การเยี่ยมบ้านนักเรียน และการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชน การระดมทรัพยากรจากผู้ปกครองและชุมชนเพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษา ทั้งในรูปแบบของงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

๑๓.๗ เจ็อนไขความสำเร็จในด้านการลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

การลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษาเป็นเจ็อนไขสำคัญที่จะช่วยให้ทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมกัน: การจัดสรรทรัพยากรทางการศึกษาอย่างเป็นธรรมและทั่วถึง โดยคำนึงถึงความต้องการและบริบทของแต่ละพื้นที่ เพื่อให้ทุกโรงเรียนมีความพร้อมในการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ การพัฒนาระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ นักเรียนที่มีฐานะยากจน และนักเรียนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล การส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนตระหนักถึงความสำคัญของการลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา และร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม

๑๓.๘ การคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

การคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเป็นเจ็อนไขสำคัญที่จะช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา: การส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่ตอบสนองต่อความต้องการและบริบทของสถานศึกษา การสนับสนุนให้มีการวิจัยและพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา โดยนำผลการวิจัยมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอย่างเป็นรูปธรรม การสร้างเครือข่ายการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่ นวัตกรรมการศึกษา เพื่อให้เกิดการต่อยอดและขยายผลในวงกว้าง

๑๔. ภาพกิจกรรม



การจัดนิทรรศการบทกวีจากสวน



การดำเนินงานในวัตรกรรมบทกวีจากสวน



การจัดนิทรรศการ little farmer influencer's



การดำเนินงานในวัตรกรรม little farmer influencer's



การจัดนิทรรศการ สิ่งมีชีวิต พืชตบิงโก



การดำเนินงานในวัตรกรรมสิ่งมีชีวิต พืชตบิงโก



การจัดนิทรรศการสวนผักพระราชพาเพลิน



การดำเนินงานสวนผักพระราชพาเพลิน



การจัดนิทรรศการคณิตคิดพอเพียง



การจัดนิทรรศการคณิตคิดพอเพียง



การจัดนิทรรศการการปลูกผักไฮโดรโปนิคส์



การดำเนินงานการปลูกผักไฮโดรโปนิคส์



การจัดนิทรรศการเกษตรวิทย์คิดสนุก



การดำเนินงานเกษตรวิทย์คิดสนุก



การจัดนิทรรศการ Mini Garden Book
สมุดเล็กจากสวนใหญ่



การดำเนินงาน Mini Garden Book
สมุดเล็กจากสวนใหญ่



การจัดนิทรรศการนิทานจากสวนผัก



การดำเนินงานนิทานจากสวนผัก



การอบรม AI และ CANVA สำหรับครูและบุคลากร



การอบรม AI และ CANVA สำหรับครูและบุคลากร



การอบรม AI และ CANVA สำหรับนักเรียน ป.๔-๖



การอบรม AI และ CANVA สำหรับนักเรียน ป.๔-๖



สร้างและพัฒนาศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง



สร้างและพัฒนาศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง



นักเรียนระดับชั้นอนุบาลเรียนรู้ผ่านฐานการเรียนรู้
เศรษฐกิจพอเพียง



นักเรียนระดับชั้นอนุบาลเรียนรู้ผ่านฐานการเรียนรู้
เศรษฐกิจพอเพียง



บูรณาการเรียนรู้ผ่านฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจ
พอเพียง



บูรณาการเรียนรู้ผ่านฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจ
พอเพียง



บูรณาการเรียนรู้ผ่านฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจ
พอเพียง



บูรณาการเรียนรู้ผ่านฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจ
พอเพียง



การเรียนรู้การเกษตรจากแหล่งเรียนรู้ชุมชน มานา
เฮา



การเรียนรู้ทำโรงเพาะเห็ดจากแหล่งเรียนรู้ชุมชน
องค์การบริหารส่วนตำบลสร้างถ่อ



การเรียนรู้ทำโรงเพาะเห็ดจากแหล่งเรียนรู้ชุมชน
องค์การบริหารส่วนตำบลสร้างถ่อ



การเรียนรู้การเกษตรจากแหล่งเรียนรู้ชุมชน มานา
เฮา



นำความรู้จากการไปศึกษาแหล่งเรียนรู้ชุมชนมาประ
ยุกต์ใช้ในโรงเรียนในการทำฐานการเกษตร



นำความรู้จากการไปศึกษาแหล่งเรียนรู้ชุมชนมาประ
ยุกต์ใช้ในโรงเรียนในการทำโรงเพาะเห็ด



เผยแพร่วีดิทัศน์การสอน ผ่านการจัดนิทรรศการ



เผยแพร่วีดิทัศน์การสอนให้กับคณะผู้บริหารใน
เครือข่าย



ประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง



ประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

ภาคผนวก

ตัวอย่างเครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรม

แบบประเมินความพึงพอใจในนวัตกรรมการบริหาร

แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาที่ส่งเสริมครูเป็นผู้สร้างนวัตกรรมแบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้ และสมรรถนะทางการอาชีพที่ส่งเสริมอัตลักษณ์โรงเรียนราชธานี โดยใช้ SANGTHO MODEL

คำชี้แจง: แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้ SANGTHO MODEL กรุณาให้คะแนนในแต่ละหัวข้อโดยพิจารณาตามระดับความพึงพอใจของท่าน ดังนี้

5 = พึงพอใจมากที่สุด
 4 = พึงพอใจมาก
 3 = พึงพอใจปานกลาง
 2 = พึงพอใจน้อย
 1 = ไม่พึงพอใจเลย

* Indicates required question

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

เพศ *

ชาย

หญิง

บทบาท *

ครู

นักเรียน

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

Other: _____

ส่วนที่ 2: การประเมินความพึงพอใจ

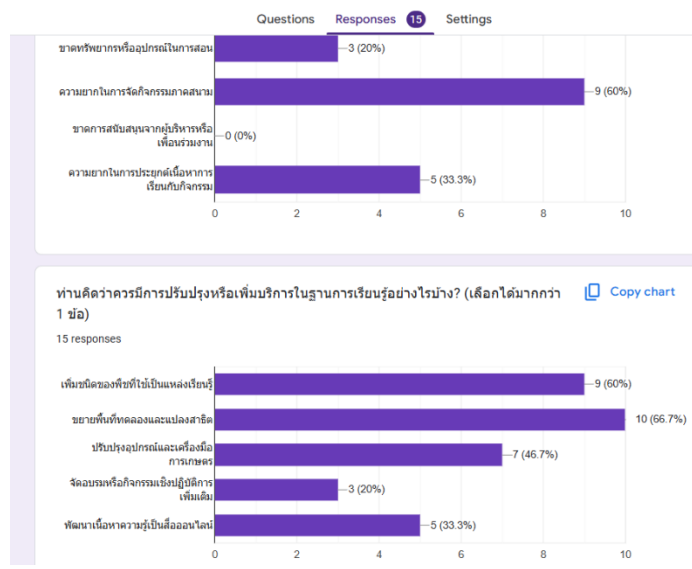
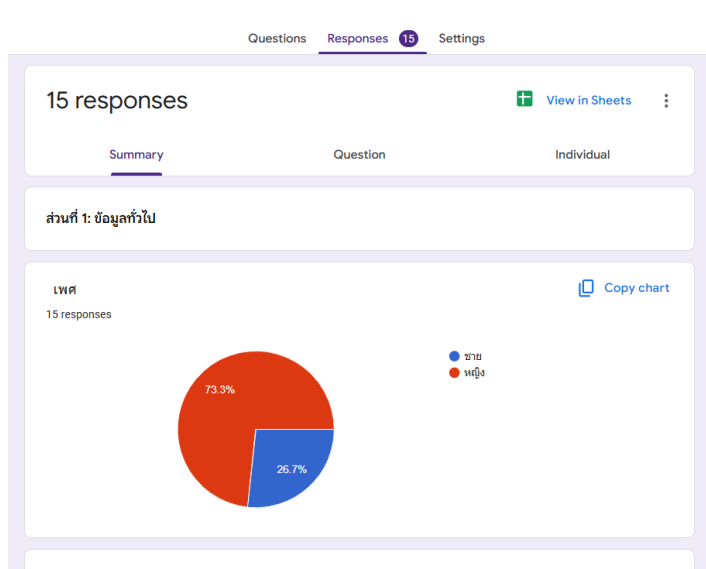
1. ประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของนวัตกรรม *

	5	4	3	2	1
1.1 นวัตกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1.2 การประยุกต์					

แบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรม



ตัวอย่างผลการสอบถามการบูรณาการฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงเป็นแหล่งเรียนรู้



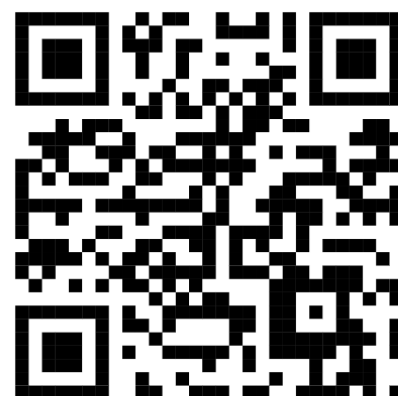
ตัวอย่างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจต่อฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงเป็นแหล่งเรียนรู้

ส่วนที่ 3: ความพึงพอใจในการใช้ฐานการเรียนรู้
กรุณาให้คะแนนความพึงพอใจของท่านต่อฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ตามระดับคะแนนต่อไปนี้

5 = พึงพอใจมาก / 4 = พึงพอใจ / 3 = ปานกลาง / 2 = ควรปรับปรุง / 1 = ไม่พึงพอใจ

ความพึงพอใจในการใช้ฐานการเรียนรู้*

	5	4	3	2	1
ความสะอาดและความเป็นระเบียบของฐานการเรียนรู้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสมของอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความรู้ที่ได้รับจากฐานการเรียนรู้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะดวกในการเข้าถึงและ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



ตัวอย่างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการอบรม ai และ canva

**แบบสอบถามความพึงพอใจการอบรมครู
และบุคลากรเรื่อง: การพัฒนานวัตกรรม
การสอนด้วย AI และ Canva**

คำชี้แจง:
แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม โดยข้อมูลที่ได้อาจใช้เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดอบรมในครั้งต่อไป ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับและใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

* Indicates required question

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ท่านสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ใดบ้าง *

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม



ตัวอย่างเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการอบรม ai และ canva สำหรับนักเรียน

**แบบสอบถามความพึงพอใจการอบรมครู
และบุคลากรเรื่อง: การพัฒนานวัตกรรม
การสอนด้วย AI และ Canva**

คำชี้แจง:
แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม โดยข้อมูลที่ได้อาจใช้เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดอบรมในครั้งต่อไป ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับและใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

* Indicates required question

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ระดับชั้น *

ป.4

ป.5

ป.6

ม.1

ม.2



ตัวอย่างผลงานครูในการใช้ Generative AI เป็นเครื่องมือ

ส่งงานอบรม ai

* Indicates required question

ชื่อผู้ส่ง *

สุันทา

แผนการสอน *

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา: วิทยาศาสตร์ระดับชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้: การเกิดเสียงจำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

เสียงเกิดจากการสั่นสะเทือนของวัตถุและสามารถเคลื่อนที่ผ่านตัวกลาง เช่น อากาศ น้ำ และของแข็ง การรับรู้เสียงเกิดจากการที่เสียงเข้าสู่หูและถูกแปลงเป็นสัญญาณไปยังสมอง เสียงมีความดัง-เบา และสูง-ต่ำที่แตกต่างกัน

2. สาระการเรียนรู้

ข้อสอบ *

ข้อสอบปรนัย (เลือกตอบ 1 คำตอบ)

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

สิ่งใดต่อไปนี้อาจทำให้เกิดเสียงได้?

- a) อากาศ
- b) น้ำ
- c) กลอง
- d) เงา

เฉลย: ข้อ c กลองเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเสียงเมื่อถูกตี

เสียงเกิดจากอะไร?

- a) การเคลื่อนที่ของอากาศ
- b) การสั่นสะเทือนของวัตถุ
- c) การเคลื่อนที่ของน้ำ
- d) แสงแดด

เฉลย: ข้อ b วัตถุที่สั่นสะเทือนจะทำให้เกิดเสียง

เครื่องดนตรีชนิดใดเกิดเสียงเมื่อลมพัดผ่าน?

- a) กลอง
- b) กีตาร์
- c) ขลุ่ย
- d) ฉิ่ง

เฉลย: ข้อ c ขลุ่ยเกิดเสียงเมื่อมีลมเป่าผ่าน

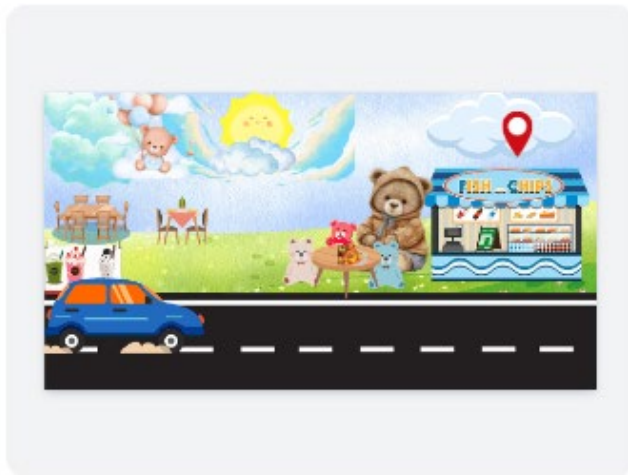
เมื่อเราตีระฆังจะเกิดอะไรขึ้น?

- a) ระฆังสั่นสะเทือนและเกิดเสียง

ตัวอย่างผลงานครูในการใช้ Canva for Education เป็นเครื่องมือ การสร้างหน้าปกด้วยคำสั่งพื้นฐาน



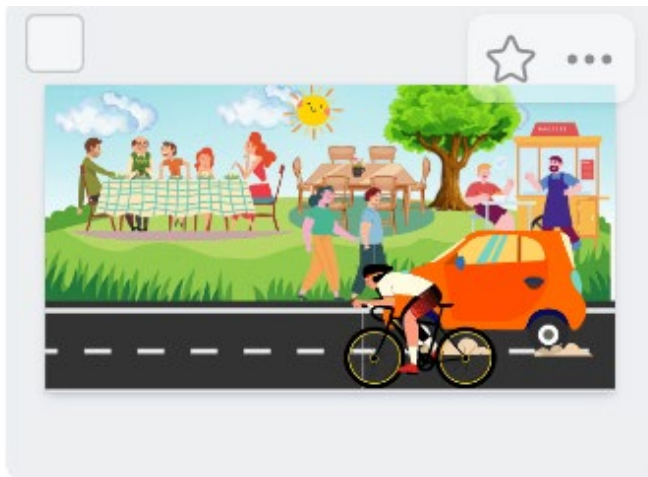
ตัวอย่างผลงานนักเรียนในการใช้ Canva for Education เป็นเครื่องมือ



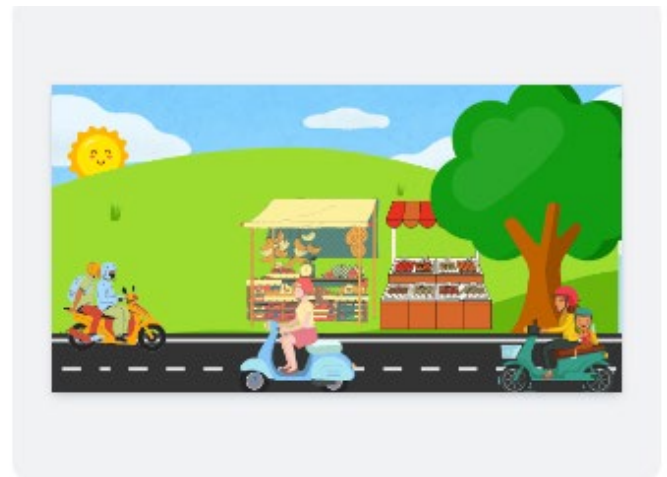
แอนิเมชัน น้ำหนึ่ง



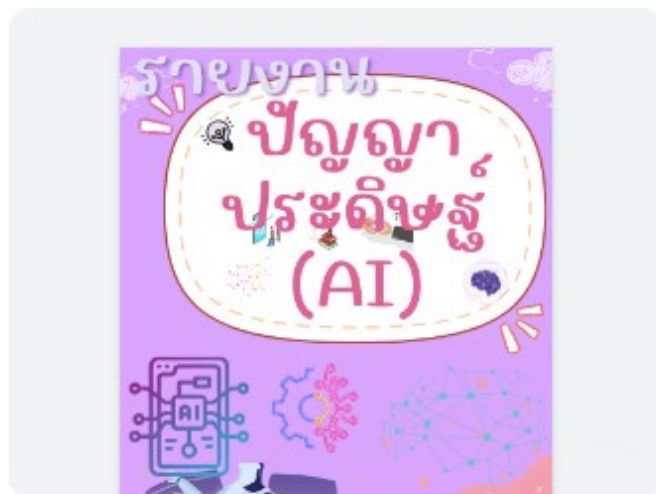
แอนิเมชัน ก๊อต



แอนิเมชัน บิวตี้



แอนิเมชันบอล



รายงาน ปัญหา ประสิทธิภาพ ส่งสสว ค.บ



รายงาน ปัญหา ประสิทธิภาพ





โรงเรียนซุมชนสร้างต่อสามัคคี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชธานี เขต ๑