



# รายงานผลการใช้วัตกรรม



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)  
โดยใช้รูปแบบ THAIRAT 28

จัดทำโดย

นายเอกราช ทองรอง

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 28(บ้านจ่านกร้อง)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## นวัตกรรมการบริหาร

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ THAIRAT ๒๘

ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายเอกราช ทองรอง ผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามัง)

### ที่มาและความสำคัญ

ตามยุทธศาสตร์ชาติ ด้านที่ ๓ การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมาย คือ คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ประเด็น การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งในแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็น ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เป้าหมายระดับประเด็น คือ คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุล ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรม จริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีแผนย่อยของแผนแม่บทฯ การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น และมีเป้าหมายแผนแม่บทย่อย วัยเรียน/วัยรุ่น มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ครบถ้วน รู้จักคิด วิเคราะห์ รักการเรียนรู้ มีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหาปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดชีวิตดีขึ้น

จากการเปลี่ยนแปลงการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ทำให้โรงเรียนต้องมีการปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ ที่จะส่งเสริมผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่สามารถตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล โครงการนี้จึงมีจุดประสงค์ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อนำมาปรับปรุงคุณภาพการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต และการเป็นพื้นที่นำร่องนวัตกรรม เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนพื้นที่นำร่องนวัตกรรม ด้วยความสำคัญและจำเป็นดังกล่าว โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘(บ้านจานเขื่องนามัง) โดยนายเอกราช ทองรอง ผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๒๘ (บ้านจานเขื่องนามัง) ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ THAIRAT ๒๘ จึงดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อคุณภาพผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ตลอดจนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบวิธีการ เทคนิคต่างๆ รวมทั้งจากประสบการณ์จริงหรือจากสถานการณ์จำลองผ่านการลงมือปฏิบัติ ตลอดจนจัดการเรียนการสอนในเชิงแสดงความคิดเห็นเพื่อเปิดโลกทัศน์มุมมองร่วมกันของผู้เรียน และครูให้มากขึ้น ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในการปฏิรูปการศึกษาให้ประสบความสำเร็จ โดยมีหลักการดังต่อไปนี้โดยใช้ MODEL การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ภายใต้แนวคิด THAIRAT๒๘ ดังต่อไปนี้

# MODEL การจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning THAIRAT28



## Team Learning

เรียนรู้ร่วมกัน  
เป็นกัน  
เสริมสร้างการ  
มีส่วนร่วมผ่าน  
กิจกรรมกลุ่ม  
เช่น  
ระดมสมอง  
(Brainstorming)  
เรียนรู้แบบ  
Peer Tutoring



## Hands-on Activities

การเรือนร้ผาน  
การลงมือทำจริง  
ปฏิบัติทดลอง  
งานศิลปะ/ช่าง  
สถานการณ์  
จำลอง  
(Simulation)



## Authentic Assessment

มูรณทการร้  
ข้ามวิชาละกัทนะ  
เช่น  
STEM/STEAM  
ลหวิชา  
การเชื่อมโยง  
ชีวิตจริง



## Integration

มูรณทการ  
ข้ามวิชาและกัทนะ  
เช่น  
STEM/STEAM  
ลหวิชา  
การเชื่อมโยงชีวิต  
จริง



## Reflective Thinking

การละกัอนคิ  
วิเคราะห์สิ่งท้  
เรียนรู้ เช่น  
Journaling  
Exit Tickets



## Active Engagement

กัทกรรณท้  
กระดับโห้ผู้เรี  
มีส่วนรวบอ  
กระดัออ์ร้อ



## Technology-Enhanced Learning

ใช้เทคโนโลยีลนับลุนการเรี  
เช่น  
สื่อดิจิทัล  
Learning Apps  
สื่อดิจิทัล  
การเรียนรู้แบบ  
ออนไล์/ผสม  
(Blended)

## หลักการของรูปแบบ

### การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ภายใต้แนวคิด THAIRAT๒๘

เป็นกรอบแนวคิดที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Active Learning) บูรณาการทักษะต่าง ๆ เพื่อสร้างผลลัพธ์แห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

### ส่วนประกอบของ MODEL

๑. T – Team Learning เรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม เสริมสร้างการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมกลุ่ม เช่น

- ระดมสมอง (Brainstorming)
- เรียนรู้แบบ Peer Tutoring
- โครงการงานกลุ่ม (Project-Based Learning)

๒. H – Hands-on Activities การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง

- ปฏิบัติทดลอง
- งานศิลปะ/ช่าง
- สถานการณ์จำลอง (Simulation)

๓. A – Authentic Assessment การประเมินจากสถานการณ์จริงหรือชิ้นงานจริง เช่น

- การประเมินผลงาน
- แฟ้มสะสมงาน
- Rubrics

๔. I – Integration บูรณาการข้ามวิชาและทักษะ เช่น

- STEM/STEAM
- สหวิชา
- การเชื่อมโยงชีวิตจริง

๕. R – Reflective Thinking การสะท้อนคิด วิเคราะห์สิ่งที่เรียนรู้ เช่น

- Journaling
- Exit Tickets
- การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

**๖. A – Active Engagement** กิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เช่น

- เกมการศึกษา
- การแข่งขัน
- การโต้แย้งอย่างมีเหตุผล (Debate)

**๗. T – Technology-Enhanced Learning** ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น

- สื่อดิจิทัล
- Learning Apps
- การเรียนรู้แบบออนไลน์/ผสมผสาน (Blended Learning)

**ตัวอย่างกระบวนการจัดการเรียนรู้ตาม MODEL**

1. เริ่มต้นด้วยการกระตุ้นความสนใจ (Engage)
  - เกมหรือคำถามท้าทาย (Active Engagement)
2. จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย (Team Learning)
  - ให้แต่ละกลุ่มวางแผน แบ่งบทบาท
3. ดำเนินกิจกรรม Hands-on
  - ทดลอง / สร้างสิ่งประดิษฐ์ / สถานการณ์สมมติ
4. บูรณาการข้ามวิชา (Integration)
  - เชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์, ภาษา, ศิลปะ ฯลฯ
5. ใช้เทคโนโลยีสนับสนุน (Technology)
  - เช่น ใช้ Canva ทำสื่อ / Quizizz สอบ / VR จำลอง
6. ให้ผู้เรียนสะท้อนคิด (Reflective Thinking)
  - ให้เขียนบันทึกหรือแชร์ความคิดเห็น
7. ประเมินผลอย่างแท้จริง (Authentic Assessment)
  - ตรวจสอบงานจริง / พิจารณาจากกระบวนการคิด

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑
๒. เพื่อพัฒนาครูมีนวัตกรรมในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้
๓. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
๔. เพื่อให้โรงเรียนเป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพทางการศึกษา

## ๑๑. เป้าหมาย

### เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. นักเรียนมีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ ๘๐
๒. ครูร้อยละ ๑๐๐ มีนวัตกรรมการเรียนรู้
๓. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้น
๔. โรงเรียนมีคุณภาพในการบริหารจัดการศึกษา

### เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑. ผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ สามารถเรียนรู้อย่างมีความสุขและทันต่อการเปลี่ยนแปลง
๒. ครูมีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย
๓. โรงเรียนมีการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
๔. โรงเรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา

### เครื่องมือที่ใช้

๑. เอกสารการพัฒนาคู ในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
๒. แผนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
๓. แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาคู

### กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๑. โรงเรียนและครูผู้สอนจะต้องกำหนดประเด็นในการพัฒนาปัญหา หรือหัวข้อที่สนใจ (การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ การลดความถดถอยในการเรียนรู้ และการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานของผู้เรียน) ประเด็นใดประเด็นหนึ่ง หรือมากกว่า ๑ ประเด็นก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพร้อมของโรงเรียน

๒. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน

๓. การนำนวัตกรรมเข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องมีการกำหนด Learning outcome (ตัวชี้วัด สมรรถนะ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่างๆ) ให้ความชัดเจน กำหนดรูปแบบในการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

### กรอบแนวคิดการสร้างนวัตกรรมในแต่ละด้าน

ด้านที่ ๑ การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นส่วนที่ต้องทำความเข้าใจทั้งโรงเรียนในเรื่องของกรอบหลักสูตรฐานสมรรถนะ หลักสูตรและนโยบายของหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อเป็น

แนวทางในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์โรงเรียน (School Concept) อัตลักษณ์ชุมชน อัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ในการส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียน และสมรรถนะตามรายวิชา องค์ประกอบของนวัตกรรมมาจากกระบวนการ PLC และการใช้ Lesson Study สะท้อนผลการใช้นวัตกรรม โดยการมีส่วนร่วมทั้งฝ่ายวิชาการ กลุ่มสาระวิชา ชุมชน/เครือข่าย และผู้เชี่ยวชาญ/พี่เลี้ยง สำหรับขั้นตอนของการพัฒนานวัตกรรม ประกอบด้วย แนวทางการกำหนดตัววัดวัตถุประสงค์สมรรถนะ เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล ซึ่งผลที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสะท้อนกลับสู่โรงเรียน และผู้ปกครอง เพื่อให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน

ด้านที่ ๒ การลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน กระบวนการพัฒนายังใช้กระบวนการ PLC และ Lesson Study ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอยู่ ผู้ที่มีส่วนร่วม/ผู้เกี่ยวข้องยังคงเดิม แต่สิ่งที่แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ คือ โรงเรียนอาจจะต้องมีการจัดทำข้อมูลภูมิหลังของผู้เรียนที่ค่อนข้างเป็นระบบ สามารถที่จะดึงข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ เพื่อที่จะนำมาวิเคราะห์ความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียนว่า น้อยกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ควรจะเป็นหรือไม่ และกำหนดแนวทาง นโยบายที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยผ่านการพัฒนาครู ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องเนื้อหาสาระ วิธีการสอน เทคโนโลยีและสื่อ เพื่อลดความถดถอย ทั้งนี้ รูปแบบนวัตกรรม อาจจะอยู่ในรูปแบบการสอนเสริม การสอนทางไกล ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการเรียนการสอนรายบุคคล และดูผลลัพธ์ว่า Effect Size และสะท้อนผลมายังฝ่ายวิชาการ โรงเรียน ตลอดจนนำผลสะท้อนกลับยังผู้ปกครอง

ด้านที่ ๓ การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานของผู้เรียน สิ่งที่ต้องคำนึงถึง การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมในชุมชน โดยใช้บริบท บ้านงานเชิง อำเภอเชิงใน จังหวัดอุบลราชธานี ของนักเรียนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

จะเห็นได้ว่า ทั้ง ๓ แนวทาง ใช้กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ซึ่งในการทำ PLC นี้ เสนอแนะว่า ครูสามารถนำกระบวนการ การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้วิธีการถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่ายเสียง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นตัวขับเคลื่อนได้ เนื่องจากกระบวนการดังกล่าวมีความสอดคล้องกับการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง ๕ ขั้นตอน ซึ่งกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นจากการทำ PLC เริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย การสร้างนวัตกรรม การกำหนดกลุ่มผู้ใช้นวัตกรรม การอบรมครูเกี่ยวกับการนำนวัตกรรมไปใช้งาน การวางแผนการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ การสร้างและออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผล การวางแผนการจัดการเรียนรู้ การสังเกตชั้นเรียน การสะท้อนผล การใช้นวัตกรรม การวิเคราะห์ขนาดของผล (Effect Size) และการทำบันทึกการสอนส่งฝ่ายวิชาการหรือสะท้อนในวง PLC จะเห็นว่าการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสอดคล้องกับการทำงานของครูได้

ในการนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียน ผ่านกระบวนการ Lesson Study แบ่งเป็น ๓ ชั้น คือ

๑) ชั้นวางแผนการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

๒) ชั้นปฏิบัติการ การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน

๓) ชั้นสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจะสอดคล้องกับกระบวนการการสอน

### **แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง**

การดำเนินการครั้งนี้ มีแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

**แนวความคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน**

**(Community-based Learning Management = CBLM)**

การจัดการศึกษาฐานชุมชน หรือการจัดการศึกษาโดยใช้ฐานชุมชน มีแนวความคิดต่อประเด็นพัฒนาการของการจัดการศึกษาในระบบของไทยว่า โรงเรียนหรือสถานศึกษาเป็นแหล่งผลิตขนาดใหญ่ สถานศึกษาเป็นกลไกการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศให้ก้าวทันโลก การศึกษาทำให้คนไทยรู้เท่าทัน ประเทศมีความเจริญก้าวหน้า และในสังคมแข่งขัน คนไทยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิต สามารถใช้ความรู้จัดการตนเองได้เพิ่มมากขึ้น แต่ในทางกลับกัน แบบแผนการจัดการศึกษาโดยสถานศึกษาได้แยกคนออกจากชุมชน สังคม วัฒนธรรม จิตวิญญาณของความเป็นท้องถิ่น จนลืมหากเหง้า วิถีชีวิตและความเป็นตัวตนเกือบสิ้นเชิง แยกการศึกษาออกจากครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น วัด ศาสนสถาน ที่มีบรรพบุรุษ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และคุณธรรมศีลธรรมเป็นกลไกเชื่อมโยงคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (พิณสุดา สิริธรงค์ศรี, ๒๕๕๕)

หากมองในภาพกว้างเกี่ยวกับอนาคตด้านสังคมกับการศึกษา กลุ่มคนที่เข้าไม่ถึงการศึกษาและการเรียนรู้ จะถูกละเลยและทอดทิ้งโดยระบบการแข่งขัน คุณธรรมจริยธรรมและศีลธรรมของคนจะลดลง เด็กและเยาวชนให้ความสำคัญในโลกของตนเอง จะห่างเหินและละเลยบุพการี บรรพชนและความเป็นไปของสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ๒๕๕๒) เพราะโลกกว้างของผู้เรียนถูกจำกัดให้แคบลง (พิณสุดา สิริธรงค์ศรี, ๒๕๕๕) เป็นการศึกษาเดินตามรอยตะวันตก แบบต่อท่อความรู้ การศึกษาแบบท่องจำตำรา เน้นการท่องหนังสือ แต่ไม่เน้นการเรียนรู้วิถีชีวิต (ประเวศ วะสี, ๒๕๕๓) ทางออกของการแก้ไขปัญหาดังกล่าว คือทางเลือก การศึกษาฐานชุมชน แนวคิดในการจัดการศึกษาฐานชุมชน มีสาระสำคัญโดยสังเขปดังนี้ (วรการณ สามโกเศศ และคณะ, ๒๕๕๓)

๑) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นระบบการศึกษาทางเลือกของภาคประชาชน ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้มแข็งที่ฐานราก ที่จำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาทั้งระบบ โดยให้ความสำคัญกับครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น สถาบันศาสนา เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และองค์กรอื่นของประชาชน เติมเต็มการจัดการศึกษาที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่สุขภาพของคนไทย ทั้งทางด้านสติปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม

๒) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เชื่อว่า ทุกคนมีศักยภาพที่จะเรียนรู้ได้ บนหลักการการศึกษาเพื่อมวลชนและมวลชนเพื่อการศึกษา ช่วยกันทำให้การศึกษาเป็นกลไกปลูกฝัง และพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ ชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติ

๓) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เอา “ชีวิตเป็นตัวตั้ง” แทนการเอา “วิชาเป็นตัวตั้ง” ตามแบบแผนเดิม โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมจริยธรรม รูปแบบการศึกษา เป็นการศึกษาแบบเปิด ที่บูรณาการทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ที่ทุกคนมีสิทธิ เพื่อที่จะให้ความเห็น หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา เป็นการศึกษาที่พึงเสียงประชาชน

๔) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่สามารถรองรับผู้จบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ไม่ประสงค์เข้ารับการศึกษาระบบ แต่สามารถศึกษาต่อด้วยการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยได้รับการสนับสนุนจากรัฐและการยอมรับจากสังคม ผู้จบการศึกษาสามารถเลือกรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา และการอาชีวศึกษา หรือเลือกที่จะมีอาชีพอิสระ มีสถานประกอบการ และหากต้องการกลับเข้าสู่การศึกษาในระบบ ก็สามารถเทียบความรู้และประสบการณ์ โดยองค์กรเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ ที่สามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างเป็นองค์รวม

๕) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการเพิ่มความสำคัญของเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชนท้องถิ่น สถาบันศาสนาและสถาบันสังคมอื่นๆ โดยเฉพาะสถาบันครอบครัว ต้องหันมาให้ความสำคัญกับเยาวชนและบุตรหลาน โดยร่วมกันปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม มารยาท ประเพณีและวัฒนธรรมภายในครอบครัวและชุมชน โดยรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างครอบครัวเข้มแข็ง เป็นฐานรากของสังคม

๖) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ (Interactive Learning Through Action) กระบวนการชุมชนคือ หัวใจของการพัฒนา แผนการพัฒนาของชุมชน เป็นแผนอย่างบูรณาการคือ เศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษาและประชาธิปไตย เพราะเชื่อว่า การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ จะนำไปสู่ชีวิตและการอยู่ร่วมกันที่ดี เป็นการ

เรียนรู้ที่สำคัญที่สุด ไม่ใช่การท่องวิชา การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติทำให้ชีวิต เศรษฐกิจและสังคมพัฒนาอย่างบูรณาการ

จะเห็นว่าแนวคิดในการจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาทางเลือกที่มุ่งสร้างความเข้มแข็ง ฐานรากที่จำเป็นโดยภาคประชาชน เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เป็นการศึกษาที่เอาชีวิตเป็นตัวตั้ง เพื่อสุขภาพที่ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญาและสังคม เป็นการจัดการศึกษาแบบบูรณาการ ที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐ และท้องถิ่น ชุมชนช่วยกันทำให้การศึกษาเป็นกลไกปลูกฝังคุณค่าและชีวิตที่ดีงาม เพราะกระบวนการชุมชนคือหัวใจของการพัฒนา

### แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือ เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า “เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆ

การสอนแบบ Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการลงมือกระทำ และใช้กระบวนการคิด โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receivers) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co - creators) ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี สารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นจะต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบันมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาที ทำให้เนื้อหาวิชาที่มีมากกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ “พูด บอกเล่า” ไม่สามารถจะพัฒนาให้ผู้เรียนให้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้น จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผู้สอนคือผู้ถ่ายทอด เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (รัตนชนก รัตนภูมิ, ๒๕๖๔)

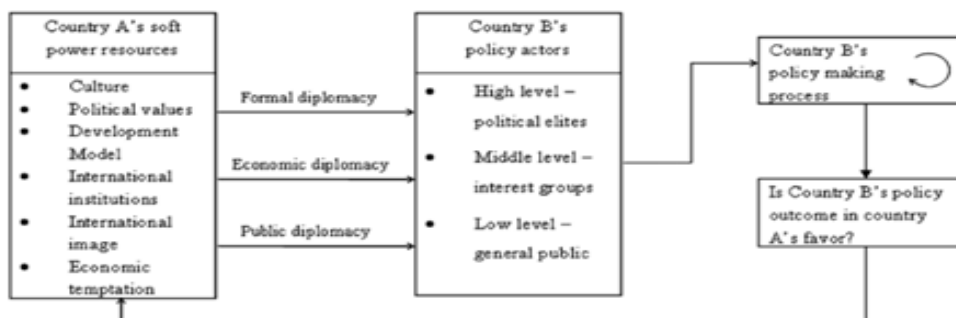
Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้ ำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในขนาดหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม student engagement, enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียน

### แนวคิดเกี่ยวกับ Soft Power

วาทกรรมเกี่ยวกับ soft power กำลังเป็นที่แพร่หลายในปัจจุบัน ภาครัฐ เอกชน โลกาภิวัตนาการ ฯลฯ พยายามผลักดันให้ไทยก้าวเข้าสู่เวที soft power ด้วยเห็นตัวอย่างความสำเร็จของเกาหลีใต้ หลายฝ่ายมองว่า soft power เป็นอำนาจที่เกิดจากการสร้างความนิยม มันสามารถเพิ่มปริมาณการค้ากับต่างประเทศเหมือนที่เกาหลีใต้ใช้ ความบันเทิง ชักจูงให้คนทั้งโลกหันมาบริโภคสินค้า/บริการสัญชาติเกาหลีได้

ในทางทฤษฎี ความเข้าใจ soft power ลักษณะที่ว่ายังมีจุดบกพร่อง soft power เป็นทฤษฎีซึ่งก่อเกิดในสาขารัฐศาสตร์ นำเสนอโดยศาสตราจารย์ Joseph S. Nye, Jr. แห่ง Harvard University อาจารย์ Nye ต้องการให้รัฐบาลสหรัฐฯ พุ่งเป้าการสร้างเครือข่ายยุคหลังสงครามเย็น จึงเอ่ยถึงการใช้อำนาจแบบใหม่สำหรับโน้มน้าวกลุ่มเป้าหมายผ่านกลไกผสมผสาน เช่น ความช่วยเหลือระหว่างประเทศ ภาพลักษณ์ทางการเมือง และเสน่ห์วัฒนธรรม Nye เชื่อว่า มันจะทำให้ทุกฝ่ายเปิดรับปฏิสัมพันธ์กับสหรัฐฯ ในระดับที่ลึกซึ้ง อำนาจแบบนี้เรียกว่า “soft power” ต่างจากอำนาจทางทหาร หรือ การขู่เข็ญบังคับแม่แฝงเจตนาเดียวกัน แบบหนึ่งแค่อ่อนโยน อีกแบบแข็งกร้าว เมื่อเกาหลีใต้อ้างว่า การส่งออกความบันเทิงเป็น soft power ความเข้าใจผู้คนก็เริ่มเปลี่ยนไป หลายคนมอง soft power ประหนึ่งการสร้างความนิยมเพื่อผลทางการค้า มุมมองนี้ไม่ผิด แต่ก็ไม่ครบถ้วน

soft power คืออำนาจที่ต้องอาศัยกระบวนการจัดการและตอบสนองต่อภาคการเมือง หากพิจารณาองค์ประกอบตลอดกระบวนการ จะเห็นว่า soft power เป็นมากกว่าการส่งเสริมเศรษฐกิจผ่านความบันเทิงดังในแผนภาพ



ภาพที่ ๑ โมเดล soft power

ที่มา Li & Worm (๒๐๑๑). Building China's Soft Power for a Peaceful Rise.

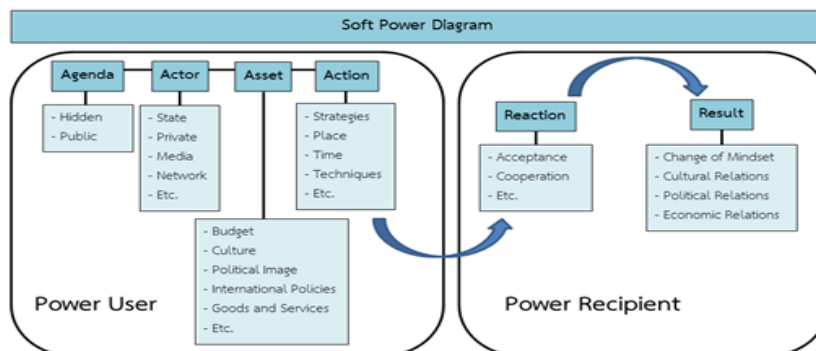
ตัวอย่างข้างต้นมาจากการศึกษา soft power ของประเทศจีน ผู้เขียนแบ่งประเทศออกเป็น A และ B โดย A ใช้ทรัพยากรอย่างเช่น วัฒนธรรม ค่านิยมทางการเมือง ฯลฯ ผ่านช่องทางการทูต ๓ แบบ ได้แก่ การทูตทั่วไป การทูตเศรษฐกิจ และการทูตสาธารณะ พุ่งเป้าไปยังคน ๓ ระดับใน B ได้แก่ นักการเมือง กลุ่มผลประโยชน์ต่าง ๆ รวมทั้งบุคคลทั่วไป หาก B ยอมขับเคลื่อนอะไรก็ตามที่ตอบสนองต่อ A ให้ถือว่า soft power ของ A ประสบผลสำเร็จ ภาพถัดมาเป็นตารางการจัดประเภทอำนาจโดย Nye ซึ่งระบุองค์ประกอบของอำนาจทุกรูปแบบรวมทั้ง soft power

Power Types	Behaviors	Basic Tools	Government Policies
Military power	* Coercion	* Threat	* Coercive Diplomacy
	* Deterrence	* Force	* War
	* Protection		* Alliance
Economic Power	* Encouragement	* Money-Making	* Help
	* Coercion	* Investment	* Bribery
	* Admirableness	* Values, Culture	* Public Diplomacy
Soft Power	* Creating Agenda	* Policies	* Bilateral and Multilateral Diplomacy
		* Institutions	

ภาพที่ ๒ ประเภทของอำนาจในระบอบนานาชาติ

ที่มา Nye. (๒๐๐๕). Soft Power: The Means to Success in World Politics

soft power ในมุมมองของ Nye ค่อนข้างง่ายกว่ามุมมองข้างต้น มันแค่ประกอบไปด้วยวาระนำทาง การจัดการอำนาจผ่านนโยบาย/สถาบันที่เกี่ยวข้อง ก่อนจบลงด้วยการทูตทวิภาคีและพหุภาคี การตีความทั้งโดย Nye และนักวิชาการท่านอื่นบ่งชี้ว่า soft power ต้องประกอบไปด้วยเป้าหมาย ฝ่ายปฏิบัติการ และการสื่อสารระหว่างประเทศเสมอ เป้าหมายอาจเป็นอะไรก็ได้ขึ้นอยู่กับบริบทของประเทศนั้น ๆ บางครั้งมันเป็นเป้าหมายที่ไม่สามารถเปิดเผยได้ ณ จุดนี้ soft power ไม่ใช่เรื่องของการผลิตและส่งออก แต่มันมีองค์ประกอบหลายอย่างให้ขบคิด ทำอย่างไร soft power จึงจะบรรลุเป้า ส่วนผสมแบบไหนจะทำให้ soft power อยู่ตัว ผังมโนทัศน์ต่อไปนี้ เรียกว่า “๔A ๒R” มันช่วยขยายรายละเอียด soft power ให้ตรงกับข้อเท็จจริงของหลายกรณี



ภาพที่ ๓ ผังมโนทัศน์ soft power แบบ ๔A ๒R

ที่มา Thanayod Lopattananont. (๒๐๒๑). The Role of the Confucius Institutes in Contemporary Thai Society.

## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

๑. นำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอน โดยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ THAIRAT ๒๘ เช่น

๑.๑ ปัญหาเรื่องวิธีการสอน ปัญหาที่มักพบอยู่เสมอ คือ ผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงยึดรูปแบบการสอนแบบบรรยาย โดยมีครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการสอนในรูปแบบอื่น การสอนด้วยวิธีการแบบนี้เป็นการสอนที่ขาดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในชั้นปลาย เพราะนอกจากจะทำให้ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายขาดความสนใจแล้ว ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของผู้เรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดอีกด้วย

๑.๒ ปัญหาด้านเนื้อหาวิชาบางวิชาเนื้อหาหนักและบางวิชามีเนื้อหาเป็นนามธรรมยากแก่การเข้าใจ จึงจำเป็นต้องนำเทคนิคการสอนและสื่อมาช่วย

๑.๓ ปัญหาด้านการวัดและประเมินผล เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำครูผู้สอนนำไปใช้ในการปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นหรือใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนได้

๑.๔ ปัญหาเรื่องอุปกรณ์การสอน บางเนื้อหาที่มีสื่อการสอนเป็นจำนวนน้อยไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาคิดค้นหาเทคนิควิธีการสอน และผลิตสื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้

๒. นำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน การสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาโดยการนำสิ่งประดิษฐ์หรือแนวความคิดใหม่ ๆ ในการเรียนการสอนนั้นเผยแพร่ไปสู่ครู – อาจารย์ท่านอื่นๆ หรือเพื่อเป็นตัวอย่างอีกรูปแบบหนึ่งให้กับครู – อาจารย์ที่สอนในวิชาเดียวกันได้นำแนวความคิดไปปรับปรุงใช้หรือผลิตสื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

๓. นำนวัตกรรมไปใช้เป็นผลงานทางวิชาการ นวัตกรรมการเรียนรู้นอกจากจะเป็นประโยชน์ในด้านการปรับปรุงและพัฒนางานหรือการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นประโยชน์ ต่อการพัฒนาวิชาชีพอีกด้วย โดยผู้สร้างนวัตกรรมสามารถนำผลจากการนำนวัตกรรมไปใช้เป็นผลงานวิชาการเพื่อขอเลื่อนวิทยฐานะ หรือปรับตำแหน่งให้สูงขึ้นได้

๔. จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสู่การเรียนรู้ที่ผสมผสานยิ่งขึ้น ซึ่งนำไปสู่ความสำเร็จของโรงเรียน โดยชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาร่วมกัน

๕. นำนวัตกรรมไปใช้ควบคู่การพัฒนาผู้เรียน

## ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย

๑. ร้อยละ ๑๐๐ ของครูและบุคลากรทางการศึกษามีพัฒนาการจัดการเรียนรู้ Active Learning
๒. ร้อยละ ๑๐๐ ของครูและบุคลากรทางการศึกษามีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
๓. ร้อยละ ๑๐๐ ของนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย เทคนิค/ วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรมของครูด้วยรูปแบบต่างๆ
๔. ร้อยละ ๑๐๐ ของครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการนิเทศ กำกับ ติดตามและรายงานผลบทเรียนที่ได้รับ

๑. ครูได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง
๒. นักเรียนมีคุณภาพสูงขึ้น
๓. ชุมชนเกิดความพึงพอใจในการบริหารจัดการสถานศึกษา

#### เงื่อนไขความสำเร็จ

๑. ผู้บริหารสถานศึกษาต้องประชุม ชี้แจงให้เป็นระบบ โดยประยุกต์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
๒. ผู้บริหารสถานศึกษา นิเทศ กำกับ ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานเป็นระยะๆ
๓. ครูต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
๔. คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองตระหนักเรียนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ความสำคัญร่วมมือในการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

#### ๑๓. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการบริหาร

#### ๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑
๒. ครูทุกคนมีนวัตกรรมการเรียนรู้
๓. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
๔. โรงเรียนบริหารจัดการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพ

#### ๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวนเงิน ๕๒,๑๐๐ บาท

#### ๑๖. นวัตกรรมของครู

๑. ชื่อนวัตกรรม ครูไกรสร ศรีมงคล : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้วิธีการถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่ายเสียง โดยใช้รูปแบบ TPACK model ร่วมกับโครงการเป็นฐาน ชุมชนเป็นฐาน เทคโนโลยีเป็นฐานและภาษาอังกฤษเป็นฐาน (CLIL+TPACK+PBL+CBL) โดยใช้บริบทบ้านนามั่ง ตำบลเจื่องโน อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดอุดรธานี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

๒. ชื่อนวัตกรรม ครูบุรินทร์ อรอินทร์ : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การพัฒนาหลักสูตรสิ่งแวดล้อมศึกษา (Eco - School) โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษศาสตร์และเทคโนโลยี (สิ่งแวดล้อม)

๓. ชื่อนวัตกรรม ครูปราโมทย์ ไชยราช : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning วิธีการสอนพลศึกษาด้วยกิจกรรมการวิ่ง บวร (บ้าน วัด โรงเรียน) โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาสุขศึกษาและพลศึกษา

๔. ชื่อนวัตกรรม ครูสาคร มณีพงษ์ : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้ประวัติศาสตร์บุคคลสำคัญของชาติไทยและท้องถิ่น บ้านจานเจื่อง อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดอุดรธานี ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

๕. ชื่อนวัตกรรม ครูปรัชญาภรณ์ มีแก้ว : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เรื่อง อัตราส่วน ร้อยละ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับแบบฝึกหัดเรื่อง “เรียนรู้ร้อยละ อัตราส่วน ฝึกคำนวณเพื่อเข้าใจUBON” กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
๖. ชื่อนวัตกรรม ครูสุกฤทธวรรณ แสงใส : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับแบบฝึกหัด เรื่อง “ระบบย่อยอาหารผ่านจานโปรโตเมืองอุบล” กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
๗. ชื่อนวัตกรรม ครูญาตา วงค์แสง : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การพัฒนาการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เทคนิค ๕w๑h กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
๘. ชื่อนวัตกรรม ครูจตุพร พรหมทอง : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์และการเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้วยการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุด “รำดอกบัวอุบลราชธานี” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๙. ชื่อนวัตกรรม ครูเยาวเรศ กันธินาม : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ขนมห่านเสาโคโค้นท์คุกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้ชุดการสอนส่งเสริมการคิดโดยใช้ หลักการ GPAS และ เทคนิคการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
๑๐. ชื่อนวัตกรรม ครูพิชามญช์ กิ่งแก้ว : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ขนมห่านบัว หอมกรอบ ด้วยใบเตยและดอกอัญชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้การสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
๑๑. ชื่อนวัตกรรม ครูเบญจวรรณ เจริญเชาว์ : การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวน ๑-๑๐ โดยใช้เกมการศึกษา ชุดจับคู่ตัวเลขฝึกในท้องท้องถิ่นอีสานแสนสนุกของชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning กลุ่มวิชาปฐมวัย
๑๒. ชื่อนวัตกรรม ครูสมถวิล อุทอสิงห์ : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรียนรู้ สิ่งแวดล้อมในชุมชน โดยใช้บริบท บ้านงานเขื่อง อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี ของนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

### ๑๗. การประเมินผลโครงการ

รายการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	หมายเหตุ
๑. นักเรียนมีคุณลักษณะ และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑	สังเกต สัมภาษณ์ ทดสอบที่หลากหลาย รูปแบบ	แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบที่ หลากหลายรูปแบบ	
๒. ครูมีนวัตกรรมในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้	สัมภาษณ์ ประเมินชิ้นงาน	แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินชิ้นงาน	
๓. ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	ตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	แบบตรวจสอบแบบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	
๔. โรงเรียนมีคุณภาพทางการศึกษา	สัมภาษณ์	แบบสัมภาษณ์	



# โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 28(บ้านจานเขื่องนามั่ง)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ