

**รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน  
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑**

**๑. ชื่อนวัตกรรม**

นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

**๒. ชื่อผู้สร้างนวัตกรรม**

นางวรรณ นรมาศย์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี  
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

**๓. ระยะเวลาดำเนินการ**

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ - ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

**๔. ที่มาและความสำคัญ**

ปัจจุบันแนวโน้มด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำลง พบว่าเนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียนและมีครูบางส่วนเท่านั้นที่ปลูกฝังคุณธรรมให้กับนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการปลูกฝังคุณธรรมอย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไขนักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมได้ โดยทุกฝ่ายต้องร่วมกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวทิตะ มีความเมตตากรุณา ความ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้แก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติที่เน้นให้ผู้เรียนคู่คุณธรรม และอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ 1) กตัญญู 2) พอเพียง 3) รับผิดชอบต่อ 4) ซื่อสัตย์สุจริต 5) มีวินัย นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 295 หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังค่อนข้างต่ำ จึงใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมนำร่องเพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active Learning รายวิชาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

## ๕. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

5.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active Learning

5.2 เพื่อให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ

5.3 เพื่อให้นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ)

5.4 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในการแกะสลักตัวหนัง การแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนังบักต้อ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

## ๖. ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน...๒๑๒...คน  
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

## ๗. เครื่องมือที่ใช้

- กิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึกในระหว่างการเรียนรู้ เช่น ใบงาน, Mind map
- การสาธิตการแสดงหนังบักต้อ
- ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมหนังบักต้อ
- คลิป VDO
- วัสดุอุปกรณ์ในการแกะหนังบักต้อ และการเชิด แสดงหนังบักต้อ

- โรงหนัง และเครื่องดนตรีประกอบการแสดง
- ใบงาน
- ใบความรู้
- แผนการจัดการเรียนรู้
- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

## ๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

### ๘.๑ การวางแผน (Plan)

- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ศึกษาทฤษฎีของการสอนแบบ Active learning

### 8.2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)

- ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning

#### 8.2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ตรวจสอบและว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน
- นักเรียนร่วมกันบอกสิ่งที่ได้จากการได้ชมการสาธิตการแสดงหนังสือ
- ชมการสาธิตการแสดงหนังสือ
- ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหลังจากชมการแสดงหนังสือ

#### 8.2.2. ขั้นสอน

- แจกจุดประสงค์การเรียนรู้
- ประวัติหนังสือ
- องค์ประกอบและรูปแบบการแสดง
- วัสดุอุปกรณ์ในการแกะสลักตัวหนังสือ
- เทคนิคการสร้างหนังสือ
- การเขียนบทละครหนังสือ

#### โดยใช้กิจกรรมดังนี้

- ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)
- กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม (กิจกรรม mind mapping)

- การแต่งเรื่องเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม
- การวาดภาพและระบายสีตัวละคร
- การแกะสลักตัวละคร
- การเชิดการแสดง/บทบาทสมมติ

### 8.2.3. ขั้นสรุป

- นักเรียนนำเสนอผลงาน กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม จากกิจกรรมฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน(หนังสือทำ)

### ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

- การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active learning จากการทำสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ นำไปใช้ได้จริง

### ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

- ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ สรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือทำ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active Learning
- วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา

## ๙. ทฤษฎีและแนวคิดและหลักการ

### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

สุพรรณิชาญประเสริฐ (2557) ได้กล่าวไว้ถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงสุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดขั้นสูง 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน มีการลงมือปฏิบัติ ทำงาน คิดและแก้ปัญหาาร่วมกัน
- 3) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกใน การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การฟัง อ่าน เขียน แสดงความคิดเห็นและการคิดขั้นสูง

4) ผู้เรียนมีอิสระและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างมากและมีผู้เรียนส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

**ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553b)** ได้ให้ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

1) เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่นการ แสดงความคิดเห็น การสะท้อนการเรียนรู้ การเขียนเพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไป เป็นต้น

2) การเรียนรู้เชิงรุก มักเป็นกิจกรรมที่เป็นกลุ่มย่อยดังนั้น ผู้เรียนจึงมีโอกาสได้เรียนรู้การ แบ่งหน้าที่ในการทำงาน ฝึกความรับผิดชอบในงานของตนและงานของส่วนรวม มีวินัยในการทำงาน

3) เป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการเรียนรู้พร้อมกันหลาย ๆ ด้าน เช่น การอ่าน การเขียน การรับฟังผู้อื่น การแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผล เพื่อแก้ปัญหาหรือทำงานที่ได้รับมอบหมาย

4) ผู้เรียนค้นคว้า และบูรณาการข้อมูลข่าวสารสนเทศ ทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ ที่มีเพื่อสร้างวิธีการแก้ปัญหา จนกระทั่งสร้างเป็นความคิดรวบยอดของตนเองต่อเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ครูได้วางแผนเอาไว้

### **บทบาทของผู้เรียนผู้สอน**

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นไปตามยุคสมัยของการเรียนในแต่ละช่วงซึ่ง ในการเรียนรู้เชิงรุกนั้นผู้สอนถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน การสอนให้แก่ผู้เรียน ดังที่ (ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) ได้ระบุว่า ผู้สอนต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติจริง และบทบาทของผู้สอนมี ดังนี้

1) สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

3) จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

4) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่ หลากหลาย

5) วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และ กิจกรรม

6) ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

## **๑๐. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา**

### **๑) การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**

การกำหนดปัญหาหรือความท้าทายที่ต้องการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน คือ การพัฒนาคุณลักษณะทางสังคมและการทำงานร่วมกันของนักเรียนผ่านการแสดงหนังบักต้อ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของ

นักเรียน ให้เป็นไปตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ โดยผ่านกิจกรรมศิลปะหรือวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) ในรายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ)

**1. การวางแผน คือ** การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาหลักสูตรศิลปะเพิ่มเติม รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) การออกแบบกิจกรรมหรือกระบวนการที่จะนำมาใช้ในนวัตกรรม

จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และใบความรู้หนังสือ จำนวน ๔๐ ชุด แต่ละแผนใช้เวลาสัปดาห์ละ ๑ ชั่วโมง กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๑๒ คน ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระหว่างเดือน พฤศจิกายน- กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนวิชาเพิ่มเติมศิลปะพื้นบ้านหนังสือ ตามตารางสอนที่รับผิดชอบ

๒. จัดเตรียม แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## ๒) การดำเนินการทดลองใช้ในชั้นเรียนจริง

**การดำเนินการ คือ** การนำแผนไปปฏิบัติจริง โดยการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน การอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับหนังสือ การฝึกซ้อม การแสดงหนังสือ หรือการใช้สื่อการเรียน การจัดกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้แนวทางของกระบวนการ ๕ ขั้นตอน แบบ ๒W๓P ได้แก่

๑. Warm up (กระตุ้นความสนใจ)

ใช้กิจกรรมเบื้องต้น เช่น การชมวิดีโอการแสดงหนังสือ การทำหุ่นใบไม้

๒. Presentation (นำเสนอความรู้)

นำเสนอหลักการหรือรูปแบบการเขียนที่เกี่ยวข้องในแผนนั้น เช่น ประวัติความเป็นมาองค์ประกอบของหนังสือ การแกะสลัก การแสดง หนังสือ ผ่านสื่อการสอน เช่น PowerPoint ใบงาน หรือสื่อดิจิทัล

๓. Practice (ฝึกปฏิบัติ)

นักเรียนฝึกฝนตามรูปแบบที่กำหนด เช่น การทำใบงานประวัติความเป็นมา หรือองค์ประกอบของหนังสือ การแกะสลัก การแสดง หนังสือ ตามที่จัดเตรียมไว้

๔. Production (การสร้างชิ้นงานจริง/การนำไปใช้)

นักเรียนประยุกต์ความรู้เพื่อสร้างชิ้นงานของตนเอง เช่น การสลักหนังสือ การทำหุ่นใบไม้ และการแต่งนิทานใบไม้(นิทานคุณธรรม)

๕. Wrap up (สรุปทบทวน)

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละแผน ผ่านการสะท้อนความคิด (Reflection) หรือสื่อสร้างสรรค์ เช่น Mind Map หรือการอภิปรายกลุ่ม

## ๓) การประเมินผล

การตรวจสอบและวัดผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ เช่น การสังเกต การทดสอบ การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน การประเมินทักษะการแสดงหรือการทำงาน และการประเมินผลสำเร็จที่เกิดจากการใช้กระบวนการนวัตกรรม เช่น ความสามารถในการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร หรือการรับผิดชอบ

## ๔) การเก็บข้อมูลและสะท้อนผล

เก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน การตรวจผลงาน แบบสอบถามความพึงพอใจ และคะแนนจากแบบทดสอบ วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนำข้อมูลไปประเมินผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือการเพิ่มพูนทักษะในการแสดงผ่านกิจกรรมหนึ่งบันทึกคือ โดยปรับปรุงกระบวนการฝึกซ้อมหรือการแสดง เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การเพิ่มเติมเนื้อหาหรือกิจกรรมที่ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย

## ๑๑. ผลที่เกิดกับเป้าหมาย

### ๑๑.๑ ด้านความรู้

๑. นักเรียนมีความรู้พื้นฐานด้านคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตาม

อัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อเพิ่มขึ้นอย่างเป็นระบบ

๒. นักเรียนสามารถเข้าใจองค์ประกอบของหนึ่งบันทึกคือ

๓. ผลจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านความรู้ที่ดีขึ้น

### ๑๑.๒ ด้านทักษะ

๑. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการ แกะสลักตัวหนังสือ การแสดง การร้อง การพากย์ และการขีดหุ่นหนึ่งบันทึกคือได้ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

๒. พัฒนาทักษะการแสดงหนึ่งบันทึกคือไปประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับบริบท

### ๑๑.๓ ด้านคุณลักษณะ

๑. มีความตั้งใจเรียน มีวินัย และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีในกิจกรรมกลุ่ม

### ๑๑.๔ ด้านเจตคติ

๑. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ศิลปะหนึ่งบันทึกคือ ในด้านการแสดงและสร้างสรรค์

๒. มีความรู้สึกภูมิใจเมื่อสามารถทำกิจกรรมหรือชิ้นงานของตนเองได้สำเร็จ

3. ความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนึ่งบันทึกคือ)

### ๑๑.๕ ด้านสมรรถนะ

๑. นักเรียนสามารถใช้ทักษะด้านภาษาและการสื่อสารดีขึ้น

## ๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำ นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนึ่งบันทึกคือ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนึ่งบันทึกคือ) ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ก่อให้เกิดบทเรียนและข้อค้นพบที่สำคัญทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผู้เรียน และการพัฒนาครู ดังนี้

1) การใช้ศิลปะพื้นบ้านเป็นเครื่องมือ หนึ่งบันทึกคือ (หนึ่งประโมทัย) เป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งด้านการแกะสลักตัวละคร การแสดง การใช้เสียงและดนตรี และ

การออกแบบฉากและตัวละคร การสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในบทละคร การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านการแสดง

2) การสร้างกิจกรรมที่มีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการฝึกซ้อมและการแสดงหนังบักต้อร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการฝึกซ้อม และการแสดงออกในการสื่อสาร

3) การใช้เทคโนโลยีร่วมกับศิลปะพื้นบ้าน การบันทึกการแสดงหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง กับหนังบักต้อด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การทำคลิปวิดีโอการแสดง การถ่ายทำ หรือการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับหนังบักต้อ

4) การประเมินผลและการปรับปรุง

1. การประเมินผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือการเพิ่มพูนทักษะในการแสดงผ่านกิจกรรมหนังบักต้อ

2. การปรับปรุงกระบวนการฝึกซ้อมหรือการแสดง เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

### ๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ส่งผลให้เกิดความสำเร็จ ทั้งต่อตัวผู้เรียน ผู้สอน โรงเรียน และชุมชน โดยมีเงื่อนไขสำคัญที่เอื้อต่อความสำเร็จดังต่อไปนี้

#### 13.1 ต่อนักเรียน

1. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ

2. นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ)

3. นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังบักต้อ ) ในการแกะสลักตัวหนังการแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนังบักต้อ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

#### 13.2 ต่อครูผู้สอน

1. ครูมีวิธีการและแนวปฏิบัติงานที่เกิดผลสำเร็จต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่รับผิดชอบ

2. ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครองมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนเชิงรุก Active Learning ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ที่ระดับดีมาก

#### 13.3 ต่อโรงเรียน

1. โรงเรียนได้รับความเชื่อถือศรัทธาจากผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษา ส่งผลให้ส่งบุตรหลานมาเข้าเรียนเพิ่มขึ้นในปีการศึกษา 2568

#### 10.4 ต่อชุมชน

1. ผู้ปกครองและชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน โดยผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ) ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมาโรงเรียนทุกวัน

#### ๑๔. ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน





ภาคผนวก



- แผนพัฒนานวัตกรรม

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำ .....รณัน นามสกุลผู้จัดทำ.....นรมาศย์.....

รับผิดชอบสอนวิชา เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 1 - .  
มัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชา เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)

### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

( √ ) โครงการต่อเนื่อง

## 6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันแนวโน้มด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำลง พบว่าเนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียนและมีครูบางส่วนเท่านั้นที่ปลูกฝังคุณธรรมให้กับนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการปลูกฝังคุณธรรมอย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไขนักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมได้ โดยทุกฝ่ายต้องร่วมกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวทีย มีความเมตตากรุณา ความ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้นักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติที่เน้นให้ผู้เรียนคู่คุณธรรม และอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ 1) กตัญญู 2) พอเพียง 3) รับผิดชอบต่อ 4) ซื่อสัตย์สุจริต 5) มีวินัย นวัตกรรมพัฒนานคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 295 หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังค่อนข้างต่ำ จึงใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการ

สอนเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมนำร่องเพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning

7.2 เพื่อให้ให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ

7.3 เพื่อให้ให้นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ)

7.4 เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในการแกะสลักตัวหนัง การแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนังบักต้อ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ปีการศึกษา 2567 จำนวน....212...คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

สุพรรณิชาญประเสริฐ (2557) ได้กล่าวไว้ถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงสุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดขั้นสูง 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน มีการลงมือปฏิบัติ ทำงาน คิดและแก้ปัญหาาร่วมกัน
- 3) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกใน การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การฟัง อ่าน เขียน แสดงความคิดเห็นและการคิดขั้นสูง
- 4) ผู้เรียนมีอิสระและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างมากและมีผู้เรียนส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

**ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2553b) ได้ให้ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้**

- 1) เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่นการ แสดงความคิดเห็น การสะท้อนการเรียนรู้ การเขียนเพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไป เป็นต้น
- 2) การเรียนรู้เชิงรุก มักเป็นกิจกรรมที่เป็นกลุ่มย่อยดังนั้น ผู้เรียนจึงมีโอกาสได้เรียนรู้การ แบ่งหน้าที่ในการทำงาน ฝึกความรับผิดชอบในงานของตนและงานของส่วนรวม มีวินัยในการทำงาน
- 3) เป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการเรียนรู้พร้อมกันหลาย ๆ ด้าน เช่น การอ่าน การเขียน การรับฟังผู้อื่น การแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผล เพื่อแก้ปัญหาหรือทำงานที่ ได้รับมอบหมาย
- 4) ผู้เรียนค้นคว้า และบูรณาการข้อมูลข่าว สารสนเทศ ทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ ที่มีเพื่อสร้างวิธีการแก้ปัญหา จนกระทั่งสร้างเป็นความคิดรวบยอดของตนเองต่อเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ครูได้วางแผนเอาไว้

### **บทบาทของผู้เรียนผู้สอน**

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นไปตามยุคสมัยของการเรียนในแต่ละช่วงซึ่ง ในการเรียนรู้เชิงรุกนั้นผู้สอนถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน การสอนให้แก่ผู้เรียน ดังที่ (ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) ได้ระบุว่า ผู้สอนต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติจริง และบทบาทของผู้สอนมี ดังนี้

- 1) สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
- 3) จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
- 4) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่ หลากหลาย
- 5) วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และ กิจกรรม
- 6) ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

## **10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้**

### **10.1 กิจกรรมการเรียนรู้**

<b>กระบวนการ/ขั้นตอน</b>	<b>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป</b>
<b>1.ขั้นวางแผน (plan)</b>	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ บักต้อ) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</li> <li>- ศึกษาทฤษฎีของการสอนแบบ Active learning</li> </ul>
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)	-ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning
<b>กระบวนการ/ขั้นตอน</b>	<b>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป</b>
<b>2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ตรวจสอบและว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน</li> <li>- นักเรียนร่วมกันบอกสิ่งที่ได้จากการได้ชมการสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชมการสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ</li> <li>- ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหลังจากชมการแสดงหนังบักตื้อ</li> </ul>
<b>8.3. ขั้นสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แจงจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>- ประวัติหนังบักตื้อ</li> <li>- องค์ประกอบและรูปแบบการแสดง</li> <li>- วัสดุอุปกรณ์ในการแกะสลักตัวหนัง</li> <li>- เทคนิคการสร้างหนังบักตื้อ</li> <li>- การเขียนบทละครหนังบักตื้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ)</li> <li>- กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม (กิจกรรม mind mapping) <ul style="list-style-type: none"> <li>- การแต่งเรื่องเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม</li> <li>- การวาดภาพและระบายสีตัวละคร</li> <li>- การแกะสลักตัวละคร</li> <li>- การขีดการแสดง/บทบาทสมมติ</li> </ul> </li> </ul>
<b>8.4. ขั้นสรุป</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอผลงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักตื้อ)</li> <li>- กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม</li> </ul>
<b>ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม</li> </ul>	มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active learning จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความ

	สมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพนำไปใช้ได้จริง
<b>ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)</b> - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	สรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning -วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา

## 10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ</li> <li>- ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมหนังบักตื้อ</li> </ul>
2. กิจกรรมขั้นสอน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คลิป VDO</li> <li>- กระดาษเทา-ขาว</li> <li>- ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ)</li> <li>- ใบความรู้</li> <li>- วัสดุอุปกรณ์ในการแกะหนังบักตื้อ และการขีด แสดงหนังบักตื้อ</li> <li>- โรงหนัง และเครื่องดนตรีประกอบการแสดง</li> </ul>
3. กิจกรรมขั้นสรุป - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ)</li> <li>- ใบงาน</li> <li>- ผลงานนักเรียน</li> <li>- แบบทดสอบ</li> </ul>

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### 11.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

1) การตั้งเป้าหมายในการที่จะพัฒนาหรือส่งเสริม เริ่มต้นด้วยการกำหนดปัญหาหรือความท้าทายที่ต้องการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน คือ การพัฒนาคุณลักษณะทางสังคมและการทำงานร่วมกันของนักเรียนผ่านการแสดงหนังบักตื้อ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน ให้เป็นไปตามอัตลักษณ์คุณธรรม

โรงเรียน 5 ข้อ โดยผ่านกิจกรรมศิลปะหรือวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในรายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

2) การสร้างแนวคิดใหม่ หรือแนวคิดที่สร้างไว้แล้วนำมาปรับใช้ เพื่อมาเป็นรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้กิจกรรมหนังบักต้อ (หนังประโมทัย) เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและวิชาการของนักเรียน

### 11.2 องค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) การใช้ศิลปะพื้นบ้านเป็นเครื่องมือ หนังบักต้อ (หนังประโมทัย) เป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งด้านการแกะสลักตัวละคร การแสดง การใช้เสียงและดนตรี และการออกแบบฉากและตัวละคร การสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในบทละคร การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านการแสดง

2) การสร้างกิจกรรมที่มีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการฝึกซ้อมและการแสดงหนังบักต้อร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการฝึกซ้อม และการแสดงออกในการสื่อสาร

3) การใช้เทคโนโลยีร่วมกับศิลปะพื้นบ้าน การบันทึกการแสดงหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง กับหนังบักต้อด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การทำคลิปวิดีโอการแสดง การถ่ายทำ หรือการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับหนังบักต้อ

4) การประเมินผลและการปรับปรุง

1. การประเมินผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือการเพิ่มพูนทักษะในการแสดงผ่านกิจกรรมหนังบักต้อ

2. การปรับปรุงกระบวนการฝึกซ้อมหรือการแสดง เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

### 11.3 กระบวนการ (Process) เป็นขั้นตอนที่ใช้ในการดำเนินการนวัตกรรม โดยจะประกอบไปด้วย

1) การวางแผน คือ การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาหลักสูตรศิลปะเพิ่มเติม รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) การออกแบบกิจกรรมหรือกระบวนการที่จะนำมาใช้ในนวัตกรรม

2) การดำเนินการ คือ การนำแผนไปปฏิบัติจริง เช่น การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน การอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับหนังบักต้อ การฝึกซ้อม การแสดงหนังบักต้อ หรือการใช้สื่อการเรียนรู้

3) การประเมินผล การตรวจสอบและวัดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ เช่น การสังเกต การทดสอบ การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินทักษะการแสดงหรือการทำงานร่วมกัน

4) ทรัพยากร (Resources) สิ่งที่เป็นในการสนับสนุนการดำเนินการนวัตกรรม เช่น งบประมาณ วัสดุและอุปกรณ์ สื่อการเรียนการสอน เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดกิจกรรม วิทยากรที่มีความรู้ในการฝึกสอนหนังบักต้อ

5) ผู้มีส่วนร่วม (Stakeholders) ผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาและดำเนินการนวัตกรรม เช่น ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ซึ่งจะช่วยในการสนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมต่างๆ

#### 11.4 การปรับปรุงและการพัฒนา (Improvement & Development)

1) การสะท้อนผล (Reflection) การทบทวนผลการดำเนินงานเพื่อหาข้อดีและข้อเสีย เช่น การสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้จากกิจกรรมหนึ่งบันทึกข้อ

2) การปรับปรุง การปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงกระบวนการหรือกิจกรรมเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การเพิ่มเติมเนื้อหาหรือกิจกรรมที่ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย

#### 11.5 การประเมินผล (Evaluation)

1) การวัดผลลัพธ์ (Outcomes) การประเมินผลสำเร็จที่เกิดจากการใช้กระบวนการนวัตกรรม เช่น การวัดผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน เช่น ความสามารถในการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร หรือการรับผิดชอบ

2) การใช้ข้อมูล การใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

#### 11.6 การเผยแพร่และการขยายผล (Dissemination & Scaling)

1) การเผยแพร่ผลลัพธ์ การนำเสนอผลลัพธ์ของนวัตกรรมไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ เช่น การจัดแสดงผลงานหรือการสร้างบทเรียนจากกิจกรรมที่พัฒนา

5.2 การขยายผล การขยายการใช้หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่กว้างขึ้น เช่น การนำกิจกรรมหนึ่งบันทึกข้อไปใช้ในโรงเรียนอื่นๆ ภาคีเครือข่าย หรือในชุมชน

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 10.1 นักเรียน

1. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ

2. นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนึ่งบันทึกข้อ)

3. นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนึ่งบันทึกข้อ) ในการแกะสลักตัวหนัง การแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนึ่งบันทึกข้อ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

### 10.2 ครูผู้สอน

1. ครูมีวิธีการและแนวปฏิบัติงานที่เกิดผลสำเร็จต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่รับผิดชอบ

2. ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครองมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนเชิงรุก Active Learning ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ที่ระดับดีมาก

### 10.3 โรงเรียน

1. โรงเรียนได้รับความเชื่อถือศรัทธาจากผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษา ส่งผลให้ส่งบุตรหลานมาเข้าเรียนเพิ่มขึ้นในปีการศึกษา 2568

#### 10.4 ชุมชน

1. ผู้ปกครองและชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน โดยผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ) ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมาโรงเรียนทุกวัน

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1)กิจกรรม PLC ระดมความคิด	ค่าวัสดุ		-	-
2)กิจกรรมอบรม	- ค่าวิทยากร	-วิทยากรอบรม	1,000	7,000
	- ค่าใช้สอย	-อาหารกลางวัน	1,760	
		-อาหารว่าง	1,600	
	- ค่าวัสดุ	-วัสดุและอุปกรณ์	1,973	
		-ไวนิล	400	
-เอกสารใบงาน		267		
3) การจัดการเรียนการสอน จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	- ค่าวิทยากร	เอกสารใบความรู้	3,000	43,000
	ภายนอก	-ฐานการเรียนรู้ในห้อง	19,000	
		ศิลปะ		
	- ค่าวัสดุ	-จอหนังและโครง	3,000	
		-ตัวละคร	3,000	
		-เครื่องขยายเสียง	15,000	
		พร้อมไมค์		
รวม (ห้าหมื่นบาทถ้วน)				50,000

### 14. วิธีการประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกต	แบบสังเกต
2) นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน	สังเกต	แบบสังเกต
3) นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังสือ) ในการแกะสลักหนัง การแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนังบักต้อ ต่อยอดในการประกอบอาชีพต่อไป	การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม / ใบงาน/ทดสอบ	แบบสังเกต / ใบงาน แบบทดสอบ
4) สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางวรรณ นรมาศย์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

- ( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- ( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- ( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ (....) ให้ปรับปรุง (....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)