

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ปีงบประมาณ ๒๕๖๗

ชื่อโรงเรียน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

๑. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาย.....ชื่อผู้จัดทำพรรณพันธ์.....

นามสกุลผู้จัดทำ..... ก้านเพชร.....รับผิดชอบสอนวิชาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ)

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ ๖ ...รายวิชา ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) (๑๖๒๐๑)

ประเภทของนวัตกรรม

- ๑. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- ๒. ด้านการเรียนการสอน
- ๓. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- ๔. ด้านการวัดและประเมินผล
- ๕. ด้านหลักสูตร
- ๖. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- ๗. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ๘. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนางานองค์กร

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ - ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. ความเป็นมา

ปัจจุบันแนวโน้มด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำลง พบว่า เนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียนและมีครูบางส่วนเท่านั้นที่ ปลูกฝังคุณธรรมให้กับนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการ ปลูกฝังคุณธรรม อย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไขนักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคม ได้ โดยทุกฝ่ายต้องร่วมกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ สุจริต ความกตัญญูกตเวที มีความเมตตากรุณา ความ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้นักเรียน เพื่อให้ นักเรียน ปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ที่เน้นให้ผู้เรียนคู่คุณธรรม และมาตรฐานการศึกษาของ สพฐ. โดยใช้นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดย กิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจาร์ณญาณ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างเหมาะสม

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ ๒๙๕ หมู่ที่ ๗ 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 ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ให้สูงขึ้น ดังนั้นเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมนำร่องเพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๕. วัตถุประสงค์

- ๕.๑ เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning
- ๕.๒ เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning
- ๕.๓. นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน
- ๕.๔ นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในการแสดง การร้อง การพากย์ เชิดหุ่นหนังบักต้อ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้
- ๕.๕ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

๖.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จำนวน ๓๑ คน

๗.เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

| | |
|---|--------------|
| กิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึกในระหว่างการเรียนรู้ เช่น ใบงาน, Mind map | |
| แผนการจัดการเรียนรู้ | จำนวน ๑๔ แผน |
| แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน (K) | จำนวน ๒๐ ข้อ |
| แบบประเมินทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (P) | จำนวน ๑๐ ข้อ |
| แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) | จำนวน ๑๐ ข้อ |

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมใช้กระบวนการ PLC (Professional Learning Community)

๑. ขั้นตอนวางแผน (plan)

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

๒. ขั้นตอนดำเนินงาน D (Do)

- ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning และตรวจสอบและว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน
- เรียนรู้ตามกิจกรรมการเรียนรู้ จะสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เข้าไปในกิจกรรมต่างๆ

ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

- การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม มีการดำเนินการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active learning จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ นำไปใช้ได้จริง

ขั้นที่ ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

- ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการสรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา

การนำไปใช้

นวัตกรรมถูกนำไปใช้ในห้องเรียนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยจัดการเรียนรู้เป็นหน่วยการเรียนรู้จำนวน ๔ สัปดาห์ ๑๒ ชั่วโมง

๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

สุพรรณิชาญประเสริฐ (2557) ได้กล่าวไว้ถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงสุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดขั้นสูง
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน มีการลงมือปฏิบัติ ทำงาน คิดและแก้ปัญหาาร่วมกัน
- 4) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติได้ด้วยตนเองออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การฟัง อ่าน เขียน แสดงความคิดเห็นและการคิดขั้นสูง
- 5) ผู้เรียนมีอิสระและมี ส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างมากและมีผู้เรียนส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

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 เพื่อแก้ปัญหาหรือทำงานที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนค้นคว้า และบูรณาการข้อมูลข่าว สารสนเทศ ทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ ที่มีเพื่อสร้างวิธีการแก้ปัญหา จนกระทั่งสร้างเป็นความคิดรวบยอดของตนเองต่อเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ครูได้วางแผนเอาไว้

บทบาทของผู้เรียนผู้สอน

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

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่ หลากหลาย
5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และ กิจกรรม
6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป |
|---------------------|---|
| 1.ขั้นวางแผน (plan) | - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนแบบ Active learning |

| | |
|---|--|
| <p>2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)</p> | <p>-ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning</p> |
| <p>กระบวนการ/ขั้นตอน</p> | <p>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป</p> |
| <p>2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบและว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน - นักเรียนร่วมกันบอกสิ่งที่ได้จากการได้ชมการสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ | <ul style="list-style-type: none"> - ชมการสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ - ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหลังจากชมการแสดงหนังบักตื้อ |
| <p>2.2 ขั้นสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ - ประวัติหนังบักตื้อ - องค์ประกอบและรูปแบบการแสดง - วัสดุอุปกรณ์ในการแกะสลักตัวหนัง - เทคนิคการสร้างหนังบักตื้อ - การเขียนบทละครหนังบักตื้อ | <ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม (กิจกรรม mind mapping) - การแต่งเรื่องเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม - การวาดภาพและระบายสีตัวละคร - การแกะสลักตัวละคร - การขีดการแสดง/บทบาทสมมติ |
| <p>2.3 ขั้นสรุป</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอผลงาน | <ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักตื้อ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม |
| <p>ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม | <p>มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active learning จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพนำไปใช้ได้จริง</p> |
| <p>ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)</p> | <p>สรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ขั้นตอนการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning</p> |

| | |
|---|--|
| - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ | -วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา |
|---|--|

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

ด้านความรู้ นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

ด้านทักษะกระบวนการ นักเรียนสามารถบอกประวัติ ความเป็นมา องค์ประกอบของหนังบักต้อได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดีขึ้น

ด้านเจตคติ นักเรียนมีความสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน

ด้านสมรรถนะ นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร วิเคราะห์เรื่องราวและแก้ไขปัญหาได้

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

- การใช้ศิลปะพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ทำให้นักเรียนเข้าถึง คุณธรรม จริยธรรมที่สอดแทรกในการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น
- การบูรณาการเนื้อหาท้องถิ่นเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนรู้สึกใกล้ชิดและมีความสุขในการเรียน
- การพัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ทำให้ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาวิธีการสอนอย่างต่อเนื่อง

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

ผลที่ได้รับ

๑๓.๑ นักเรียนได้รับ

๑. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๑ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน ๕ ข้อ
๒. นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ)
๓. นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) เรื่องประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ ตัวละคร การเชิดเบื้องต้น

๑๓.๒ ครู ได้รับ

๑. ครูมีวิธีการและแนวปฏิบัติงานที่เกิดผลสำเร็จต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่รับผิดชอบ
๒. ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครองมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนเชิงรุก Active Learning ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในภาพรวมอยู่ที่ระดับดีมาก

๑๓.๓ โรงเรียน ได้รับ

๑. โรงเรียนได้รับความเชื่อถือศรัทธาจากผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษา ส่งผลให้ส่งบุตรหลานมาเข้าเรียนเพิ่มขึ้นในปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑๓.๔ ชุมชน ได้รับ

๑. ผู้ปกครองและชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน โดยผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ) ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมาโรงเรียนทุกวัน..

14. ภาพกิจกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

การจัดการเรียนรู้



ภาพกิจกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและ วัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ รายวิชา ศิลปะที่บ้านหนังบักต้อ (หนังบักต้อ) รหัสวิชา ศ 16201
หน่วยการเรียนรู้ ความรู้เกี่ยวกับหนังบักต้อ (หนังบักต้อ) เวลา 20 ชั่วโมง
เรื่อง บทพากย์หนังบักต้อ(หนังบักต้อ) นิทานคุณธรรม เวลา 1 ชั่วโมง
สอนวันที่เดือน.....พ.ศ. ผู้สอนนายพรานฐิติ กิ่งเพชร

1. สาระสำคัญ
บทพากย์หนังบักต้อ (หนังบักต้อ) เพื่อใช้ในการแสดงหนังบักต้อ โดยเนื้อเรื่องหลากหลาย

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงหนังบักต้อ (หนังบักต้อ)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ความรู้
นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการแสดงหนังบักต้อได้
- 3.2 ทักษะกระบวนการ
นักเรียนสามารถแต่งนิทานตามจินตนาการและการแสดงหนังบักต้อ
- 3.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ดีมีวินัย และมุ่งมั่นในการทำงาน

4. สาระการเรียนรู้
การแสดงหนังบักต้อแบบต่างๆ โดยใช้บทพากย์หนังบักต้อ (หนังบักต้อ) ด้วยนิทานคุณธรรมที่แต่งขึ้น

5. มาตรฐานการเรียนรู้
ทราบวิธีการการแสดงหนังบักต้อแบบต่างๆ โดยใช้บทพากย์หนังบักต้อ(หนังบักต้อ) ด้วยนิทานคุณธรรมที่แต่งขึ้น

6. บูรณาการเชื่อมโยงสาระอื่นและปรัชญาทางพุทธศาสนา
ภาษาไทย : การฟัง พูด อ่าน เขียน จากกิจกรรมการเรียนการสอน
สังคมศึกษา : ความเชื่อ วิถีชีวิต ของผู้คนในชุมชนท้องถิ่น ผ่านการแสดงหนังบักต้อของนครศรีธรรมราช
การงานอาชีพ : ทักษะการพูดเป็นกลุ่ม
วิทยาศาสตร์ : กระบวนการสืบเสาะหาความรู้และการนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตของตนเอง

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

- การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการดำรงชีพและการแสดงนาฏศิลป์ของชาวล้านนา

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมก่อนการเรียนรู้

1. ทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับบทพากย์ บทเจรจา บทหรือทรง และองค์ประกอบต่างๆ ของการแสดงหนังบักต้อ (หนังบักต้อ)

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Think Pair Share

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ โดยใช้ซองสนับหนาม การออกเสียงกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนร้องตามเนื้อเพลง ซ้ำอย่างสั้นๆ มีชวาทักคู่สอโศกแบบนา ซ้ำอย่างสั้นๆ มีชวาทักคู่สอโศกแบบนา แล้วแล้วให้นักเรียนตัวเรา แล้วแล้วให้นักเรียนตัวเรา สอเมื่อจบคำ ให้แบ่งกลุ่ม.....คน (เช่น ให้แบ่งกลุ่ม 4 คน)
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้
3. นักเรียนแต่งนิทานและเขียนบทละครตามจินตนาการโดยยึดแนวทศคุณธรรม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนทุกกลุ่มนำเสนอผลงานในรูปแบบการแสดง

ขั้นสะท้อนผล

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมนี้ นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ในรูปแบบกลุ่ม เช่น การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาที่พบ
2. นักเรียนประเมินและสะท้อนความคิดเห็นและจุดประสงค์ที่ได้เกี่ยวกับผลงานที่เกิดขึ้น

8. สื่อ อุปกรณ์การเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้

- 8.1 สื่อและอุปกรณ์
 - ใบความรู้
 - ห้องปฏิบัติการหนังบักต้อ
 - ชุดหนังบักต้อ
- 8.2 แหล่งเรียนรู้
 - ห้องสมุดโรงเรียน
 - ครูในโรงเรียน
 - บุคคลากรในท้องถิ่น
 - เว็บไซต์ต่างๆ

ใบความรู้ 15

คุณธรรม หมายถึง สภาพคุณความดีและความถูกต้องซึ่งบุคคลควรยึดมั่นไว้เป็นหลักในการปฏิบัติของตนเป็นนิสัยความประพฤติดีงาม เพื่อประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ซึ่งมีพื้นฐานมาจากหลักศีลธรรมทางศาสนา คำสอนทางวัฒนธรรม ประเพณี หลักกฎหมาย ธรรมเนียมประเพณีอาชีพ การรู้จักใคร่ครวญว่าควรทำไม่ควรทำ และอาจกล่าวได้ว่าคุณธรรม คือ จริยธรรมที่นำมาปฏิบัติตนเป็นนิสัย เช่น การเป็นคนซื่อสัตย์ เสียสละ และ มีความรับผิดชอบ

จริยธรรม หมายถึง ความประพฤติที่เกิดจากคุณธรรม กฎเกณฑ์ที่เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติตนเป็นสิ่งที่สังคมสั่งทำให้ในการวินิจฉัยคุณค่าความดีความชั่วซึ่งมีผลดี มีความดีใจงามจึงต้องอาศัยปัญญา และปัญญาอาจเกิดจากความเคร่งครัดของผู้อื่น ในทางพุทธศาสนากล่าวว่า จริยธรรมคือการนำความรู้ ความจริงหรือกฎธรรมชาตินำไปให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตที่ดียิ่งงาม

ความสำคัญของคุณธรรมจริยธรรม

คุณธรรมเป็นสำนึกภายในของบุคคลที่จะทำดีเพื่อประโยชน์ของตน ผู้อื่น และสังคม ผู้ที่มีศีลคุณธรรมและจริยธรรมในการประกอบอาชีพและการดำเนินชีวิตจะเป็นผู้มีจิตใจดี โดยคุณธรรมและจริยธรรมมีความสำคัญ ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดความสงบสุข
2. ช่วยให้เกิดความดี
3. ช่วยสร้างความมีระเบียบ
4. ช่วยให้เกิดความสามัคคีและประนีประนอมกันระหว่างคนในสังคม

คุณธรรมพื้นฐาน 5 ประการของโรงเรียนประชาบาลคีรี (บ้านหนองแมว)

1. **กตัญญู** หมายถึง ความรู้คุณ หมายถึงความเป็นผู้มีใจกว้าง มีสติ มีปัญญาบริสุทธิ์ มีอุปการคุณที่ผู้อื่นกระทำแล้วแก่ตน ผู้ใดที่เห็นพิกัดแก่ตนแล้ว ไม่ว่าจะมากก็ตาม น้อยก็ตามแล้วก็ตามระลึกถึงดีความเขาซึ่งไม่ลืมเลย
2. **พอเพียง** หมายถึง ความพอประมาณ ความมีเหตุผล รวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีพอสมควร ต่อการกระทบใดๆ อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในภายนอก ไม่โลภมาก พอใจในความมีอยู่เป็นอยู่ ไม่ฟุ้งเฟ้อ มีความสุขกับความน้อยอยู่ที่ย้อยกว่าตามยถาภูยา ไม่เป็นคนอื่นอื่น การนำไปใช้ รู้จักความเพียงพอ ความพอดี มีความอดทนอดกลั้น รู้จักใช้ทรัพย์สินของ ไม่กลัวความยากลำบาก ไม่ทำอะไรรบเร่หรือขัดขวางจิตใจและเหตุผล

3. **รับผิดชอบ** หมายถึง ความตั้งใจ ใฝ่ ประพฤติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายาม ละอายชอบคบ เพื่อให้สำเร็จ ตามเป้าหมาย ยอมรับผลการกระทำของตน ทั้งในด้านที่เป็นผลดีและผลเสีย ที่พยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดีขึ้น การนำไปใช้ หน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด มีระเบียบวินัย เคารพกติกา รับผิดชอบในสิ่งที่ทำ กล้ายอมรับผิดและรับภาระโทษ รู้จักสำนึกผิดและขอโทษ แก้ไขในสิ่งที่ผิดกล้าทำในสิ่งที่ถูกต้อง
4. **ซื่อสัตย์สุจริต** คือ การยึดมั่นในความสัตย์จริงและในสิ่งที่ถูกต้องดีงาม มีความซื่อตรง และมีเจตนาที่บริสุทธิ์ ปฏิบัติต่อตนเองและผู้อื่นโดยชอบ ไม่คิดโกง เช่น ขูดความจริง ไม่ล้าสมัย
ทำหน้าที่เป็นน้ำใจดี ทำตามสัญญา ตรงไปตรงมา กล้าเปิดเผยความจริง รู้จักแยกแยะประโยชน์ส่วนตัวส่วนรวม
5. **วินัย** หมายถึง ระเบียบ กฎเกณฑ์ข้อบังคับสำหรับควบคุมความประพฤติทางกายของคนที่สังคมได้เปรียบหรือความ เป็นแบบอย่างที่ดีอื่นเดียวกัน จะได้อยู่ร่วมกัน ด้วยความสุภาพเรียบร้อย ไม่กระทบกระทั่งซึ่งกันและกัน ให้ห่างไกลจากความชั่วทั้งหลาย

ภาพกิจกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและ
วัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)
ผลงานนักเรียน



๑๕. ภาคผนวก

โครงการนวัตกรรมการของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ
การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรม
พื้นบ้าน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน
(หนังสือ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

โครงการนวัตกรรมการของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษนำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาย.....ชื่อผู้จัดทำพชรพนธ์.....

นามสกุลผู้จัดทำ.....ก้านเพชร.....รับผิดชอบสอนวิชา เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) (หนังสือ)

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 6.....รายวิชา.....เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรม พื้นฐาน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

3.ระยะเวลาดำเนินการ

1 ปีการศึกษา 16 พฤษภาคม 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุง หรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันแนวโน้มด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำลง พบว่า เนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียนและมีครูบางส่วนเท่านั้น ที่ ปลูกฝังคุณธรรมให้กับนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการปลูกฝัง

คุณธรรม อย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไขนักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมได้ โดยทุกฝ่ายต้องร่วมกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที มีความเมตตากรุณา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้แก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติที่เน้นให้ผู้เรียนคู่คุณธรรม และมาตรฐานการศึกษาของ สพฐ. โดยใช้นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจาร์ณญาณ คุณลักษณะอันพึงประสงค์และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ได้อย่างเหมาะสม

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 ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้สูงขึ้น ดังนั้นเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นำร่องเพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้ นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active Learning

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active Learning

7.3 นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นฐาน

7.4 นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นฐาน (หนังสือ) ในการแสดง ร้อง พากย์ เชีตหุ่นหนังสือ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

7.5 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน....31...คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

สุพรรณิชาญประเสริฐ (2557) ได้กล่าวไว้ถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงสุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดขั้นสูง
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน มีการลงมือปฏิบัติ ทำงาน คิดและแก้ปัญหาาร่วมกัน
- 4) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติได้ด้วยตนเองออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การฟัง อ่าน เขียน แสดงความคิดเห็นและการคิดขั้นสูง
- 5) ผู้เรียนมีอิสระและมี ส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างมากและมีผู้เรียนส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

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 และบูรณาการข้อมูลข่าว สารสนเทศ ทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ ที่มีเพื่อสร้างวิธีการแก้ปัญหา จนกระทั่งสร้างเป็นความคิดรวบยอดของตนเองต่อเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ครูได้วางแผนเอาไว้

บทบาทของผู้เรียนผู้สอน

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นไปตามยุคสมัยของการเรียนในแต่ละช่วงซึ่ง ในการเรียนรู้เชิงรูกนั้นผู้สอนถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน การสอนให้แก่

ผู้เรียน ดังที่ (ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) ได้ระบุว่า ผู้สอนต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติจริง และบทบาทของผู้สอนมี ดังนี้

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่ หลากหลาย
5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนขอเนื้อหา และ กิจกรรม
6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป |
|---|--|
| 1.ขั้นวางแผน (plan) | - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ บักต้อ) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนแบบ Active learning |
| 2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) | -ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning |
| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป |
| 2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน - ตรวจสอบและว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน - นักเรียนร่วมกันบอกสิ่งที่ได้จากที่ได้ชมการสาธิตการแสดงหนังบักต้อ | - ชมการสาธิตการแสดงหนังบักต้อ - ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหลังจากชมการแสดงหนังบักต้อ |
| 2.4 ขั้นสอน - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ - ประวัติหนังบักต้อ - องค์ประกอบและรูปแบบการแสดง | - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือบักต้อ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม (กิจกรรม mind mapping) - การแต่งเรื่องเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - วัสดุอุปกรณ์ในการแกะสลักตัวหนังสือ - เทคนิคการสร้างหนังสือ - การเขียนบทละครหนังสือ | <ul style="list-style-type: none"> - การวาดภาพและระบายสีตัวละคร - การแกะสลักตัวละคร - การจัดการแสดง/บทบาทสมมติ |
| 2.5 ขั้นสรุป <ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอผลงาน | <ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังสือ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม |
| ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) <ul style="list-style-type: none"> - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม | <p>มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active learning จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพนำไปใช้ได้จริง</p> |
| ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) <ul style="list-style-type: none"> - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ | <p>สรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning</p> <ul style="list-style-type: none"> - วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา |

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

| ลำดับที่ | ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด |
|--|---|
| 1. กิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน | <ul style="list-style-type: none"> - การสาธิตการแสดงหนังสือ - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังสือ) |
| 2. กิจกรรมขั้นสอน | <ul style="list-style-type: none"> - คลิป VDO - กระดาษเทา-ขาว - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) - ใบความรู้ - วัสดุอุปกรณ์ในการแกะหนังสือ และการขีด แสดงหนังสือ - โรงหนัง และเครื่องดนตรีประกอบการแสดง |
| 3. กิจกรรมขั้นสรุป <ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้ | <ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) - ใบงาน - ผลงานนักเรียน - แบบทดสอบ |

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

1) แนวคิดหลัก (Core Idea)

- การตั้งเป้าหมายในการที่จะพัฒนาหรือส่งเสริม เริ่มต้นด้วยการกำหนดปัญหาหรือความท้าทายที่ต้องการแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน คือ การพัฒนาคุณลักษณะทางสังคมและการทำงานร่วมกันของนักเรียนผ่านการแสดงหนังบักต้อ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน ให้เป็นไปตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ โดยผ่านกิจกรรมศิลปะ หรือวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในรายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

- การสร้างแนวคิดใหม่ หรือแนวคิดที่สร้างไว้แล้วนำมาปรับใช้ เพื่อมาเป็นรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้กิจกรรมหนังบักต้อ (หนังประโมทัย) เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและวิชาการของนักเรียน

2) องค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.1 การใช้ศิลปะพื้นบ้านเป็นเครื่องมือ หนังบักต้อ (หนังประโมทัย) เป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราว วัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งด้านการแกะสลักตัวละคร การแสดง การใช้เสียงและดนตรี และการออกแบบฉากและตัวละคร การสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในบทละคร การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ท้องถิ่นผ่านการแสดง

2.2 การสร้างกิจกรรมที่มีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการฝึกซ้อมและการแสดงหนังบักต้อร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการฝึกซ้อม และการแสดงออกในการสื่อสาร

2.3 การใช้เทคโนโลยีร่วมกับศิลปะพื้นบ้าน การบันทึกการแสดงหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับหนังบักต้อ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การทำคลิปวิดีโอการแสดง การถ่ายทำ หรือการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับหนังบักต้อ

2.4 การประเมินผลและการปรับปรุง

2.4.1 การประเมินผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือ การเพิ่มพูนทักษะในการแสดงผ่านกิจกรรมหนังบักต้อ

2.4.2 การปรับปรุงกระบวนการฝึกซ้อมหรือการแสดง เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3) กระบวนการ (Process) เป็นขั้นตอนที่ใช้ในการดำเนินการนวัตกรรม โดยจะประกอบไปด้วย

3.1 การวางแผน คือ การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาหลักสูตรศิลปะเพิ่มเติม รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) การออกแบบกิจกรรมหรือกระบวนการที่จะนำมาใช้ในนวัตกรรม

3.2 การดำเนินการ คือ การนำแผนไปปฏิบัติจริง เช่น การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน การอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับหนังบักต้อ การฝึกซ้อม การแสดงหนังบักต้อ หรือการใช้สื่อการเรียนรู้อื่นๆ

3.3 การประเมินผล การตรวจสอบและวัดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ เช่น การสังเกต การทดสอบ การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินทักษะการแสดงหรือการทำงานร่วมกัน

3.4 ทรัพยากร (Resources) สิ่งที่เป็นในการสนับสนุนการดำเนินการนวัตกรรม เช่น

งบประมาณ วัสดุและอุปกรณ์ สื่อการเรียนการสอน เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดกิจกรรม วิทยากรที่มีความรู้ในการฝึกสอนหนังบักต้อ

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

3) การปรับปรุงและการพัฒนา (Improvement & Development)

3.1 การสะท้อนผล (Reflection) การทบทวนผลการดำเนินงานเพื่อหาข้อดีและข้อเสีย เช่น การ

สอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้จากกิจกรรมหน้าบั๊กคือ

3.2 การปรับปรุง การปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงกระบวนการหรือกิจกรรมเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การเพิ่มเติมเนื้อหาหรือกิจกรรมที่ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย

4) การประเมินผล (Evaluation)

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

4.2 การใช้ข้อมูล การใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

5) การเผยแพร่และการขยายผล (Dissemination & Scaling)

5.1 การเผยแพร่ผลลัพธ์ การนำเสนอผลลัพธ์ของนวัตกรรมไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ เช่น การจัดแสดงผลงาน หรือการสาธิตบทเรียนจากกิจกรรมที่พัฒนา

5.2 การขยายผล การขยายการใช้หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่กว้างขึ้น เช่น การนำกิจกรรมหน้าบั๊กคือไปใช้ในโรงเรียนอื่นๆ ภาคีเครือข่าย หรือในชุมชน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียน

1. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ

2. นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หน้าบั๊กคือ)

3. นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หน้าบั๊กคือ) เรื่องประวัติความเป็นมาองค์ประกอบ ตัวละคร การขีดเบื้องต้น

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 โดยผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมที่บ้าน(หนังสือ) ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมาโรงเรียนทุกวัน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม | หมวดค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย | | |
|--|----------------|-----------------|-------|----------|
| | | รายการ (ทำอะไร) | จำนวน | เป็นเงิน |
| 1)กิจกรรม PLC ระดมความคิด | | | - | - |
| 2)กิจกรรมอบรม | | . | | |
| 3) การจัดการเรียนการสอน จัดหาวัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | - ค่าวัสดุ | . | 3,600 | 3,600 |

14. วิธีการประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|--|--|-------------------------------|
| 1) นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ | สังเกต | แบบสังเกต |
| 2) นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะที่บ้าน | สังเกต | แบบสังเกต |
| 3)นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะที่บ้าน (หนังสือ) เรื่องประวัติความเป็นมาองค์ประกอบ ตัวละคร การขีดเขียนเบื้องต้น | การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม / ใบงาน/ทดสอบ | แบบสังเกต / ใบงาน แบบทดสอบ |
| 4) สื่อนวัตกรรม | การนิเทศ | แบบนิเทศการสอน |

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายพรพนธ์ ก้านเพชร)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....
.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)