



รายงานการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมทางการศึกษา

ห้องสมุดนวัตกรรม Innovative Library



การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ด้วยพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนโรงเรียนบ้านขามป้อม

นางกนกวรรณ บุญพร้อม

ตำแหน่งครูโรงเรียนบ้านขามป้อม

โรงเรียนบ้านขามป้อม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



www.khampomschool.com



085-775-6744

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอผลการดำเนินงานนวัตกรรมการศึกษา เรื่อง “การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ด้วยพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนโรงเรียนบ้านขามป้อม” ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดเชิงนวัตกรรมได้อย่างเป็นระบบ ผ่านการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาในพื้นที่ที่เอื้อต่อการลงมือปฏิบัติ การสำรวจทดลอง และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง

นวัตกรรมนี้เกิดขึ้นจากบริบทของโรงเรียนบ้านขามป้อม ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ที่มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 แม้จะมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เดิม แต่ด้วยความร่วมมือของคณะครูและชุมชนในการปรับปรุงห้องสมุดให้กลายเป็น “พื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ที่มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสร้างแรงบันดาลใจ จึงทำให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่มีศักยภาพในการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน

รายงานนวัตกรรมฉบับนี้นำเสนอทั้งในด้านที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ กระบวนการดำเนินงาน เครื่องมือที่ใช้ ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง รวมถึงผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน บทเรียนที่ได้รับ และเงื่อนไขแห่งความสำเร็จ ซึ่งสามารถใช้เป็นต้นแบบในการต่อยอดพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ในโรงเรียนอื่น ๆ ได้ต่อไป

ผู้จัดทำขอขอบคุณทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ โดยเฉพาะคณะครูโรงเรียนบ้านขามป้อม คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง และนักเรียนทุกคน ที่ร่วมมือ ร่วมคิด และร่วมสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในวงกว้างต่อไป

กนกวรรณ บุญพร้อม
ครูโรงเรียนบ้านขามป้อม

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ชื่อนวัตกรรม	1
2. ผู้จัดทำ	1
3. ระยะเวลาในการพัฒนานวัตกรรม	1
4. ที่มาและความสำคัญ	1
5. วัตถุประสงค์	2
6. กลุ่มเป้าหมาย	2
7. เครื่องมือที่ใช้	3
8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
10. กระบวนการนำหลักสูตรไปใช้	6
11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	7
12. บทเรียนที่ได้รับ	8
13. เงื่อนไขความสำเร็จ	8
14. ภาพกิจกรรม	9
15. ภาคผนวก	14

1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ ด้วยพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนโรงเรียนบ้านขามป้อม

ประเภทของนวัตกรรม

ด้านลดความเหลื่อมล้ำ เพิ่มโอกาสทางการศึกษา

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

1. นางกนกวรรณ บุญพร้อม

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรมและนำไปใช้

ปีการศึกษา 2567 (พฤษภาคม 2567 - มีนาคม 2568)

4. ที่มาและความสำคัญ

ในโลกยุคปัจจุบันที่ความรู้และเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและความสำเร็จของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความรู้ทางวิชาการ แต่ยังครอบคลุมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงนวัตกรรม การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต หนึ่งในบทบาทสำคัญของสถานศึกษาคือการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะเหล่านี้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กที่มีข้อจำกัดทางด้านทรัพยากร ครู บุคลากร และโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา

โรงเรียนบ้านขามป้อม อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมทางการศึกษา ได้เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนบทบาทของพื้นที่การเรียนรู้ดั้งเดิมให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ห้องสมุดโรงเรียน” ซึ่งเดิมทีถูกมองว่าเป็นเพียงแหล่งเก็บหนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์ ได้รับการพัฒนาให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Space) ที่สามารถตอบโจทย์การพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน

นวัตกรรมการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ด้วยพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์จึงถือกำเนิดขึ้นจากแนวคิดการสร้างระบบนิเวศทางการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ที่มีความยืดหยุ่น เปิดกว้าง และส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ด้วยการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning) และการเรียนรู้ผ่านโครงการ (Project-based Learning) ที่บูรณาการความรู้จากหลากหลายกลุ่มสาระเข้าด้วยกัน

นอกจากนี้ โครงการยังมีเป้าหมายสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยใช้ห้องสมุดเป็นกลไกสำคัญในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคน ไม่ว่าจะมีความรู้หรือทักษะต่างกัน ได้เข้าถึงประสบการณ์การเรียนรู้อย่างเท่าเทียม พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ และสามารถต่อยอดไปสู่การคิดนวัตกรรมในระดับชุมชนและสังคมในอนาคต

จากแนวคิดดังกล่าว โรงเรียนบ้านขามป้อมจึงได้พัฒนาและดำเนินโครงการนี้ขึ้นเพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เข้าถึงได้ และเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมให้กับนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กอย่างเป็นรูปธรรม

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดโรงเรียนให้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม
2. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และการสร้างสรรค์นวัตกรรมในผู้เรียน
3. เพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ลดความเหลื่อมล้ำและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้พัฒนาอย่างเท่าเทียม
4. เพื่อใช้ห้องสมุดเป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านขามป้อม ปีการศึกษา 2567 รวมทั้งสิ้น 69 คน ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยครอบคลุมผู้เรียนทุกระดับความสามารถ

7. เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกิจกรรมสร้างสรรค์ในห้องสมุด
2. แบบวัด KPA (Knowledge – ความรู้, Process – กระบวนการคิด, Attitude – เจตคติ)
3. แบบประเมินสมรรถนะรายบุคคล
4. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานกลุ่ม
5. แบบประเมินความพึงพอใจและความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมในห้องสมุด

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมในกลุ่มนักเรียน จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการทำงานที่มีความเป็นระบบ มีการวางแผน วิเคราะห์ และสะท้อนผลอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กอย่างโรงเรียนบ้านขามป้อม ซึ่งมีข้อจำกัดหลายด้านทั้งในเชิงพื้นที่ บุคลากร และทรัพยากรการเรียนรู้ ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ จึงต้องดำเนินการอย่างมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

8.1 ศึกษาบริบทและวิเคราะห์ปัญหา

ขั้นตอนแรกของการพัฒนานวัตกรรมคือการศึกษบริบทภายในของโรงเรียนบ้านขามป้อม ทั้งในเชิงกายภาพ โครงสร้างพื้นฐาน การบริหารจัดการ ตลอดจนความพร้อมของครูและนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวิเคราะห์ศักยภาพของห้องสมุดเดิม พบว่าห้องสมุดยังคงเป็นพื้นที่ที่ขาดความยืดหยุ่น ขาดการจัดกิจกรรมที่ดึงดูดผู้เรียน และยังไม่สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้แบบเชิงรุกหรือเชิงสร้างสรรค์ได้ นอกจากนี้ยังมีข้อจำกัดด้านงบประมาณและทรัพยากร เช่น จำนวนหนังสือที่ไม่หลากหลาย พื้นที่คับแคบ และการขาดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการใช้ห้องสมุดอย่างเต็มศักยภาพ

8.2 ออกแบบระบบนิเวศการเรียนรู้

จากผลการวิเคราะห์บริบท จึงได้มีการวางแผนออกแบบ “ระบบนิเวศการเรียนรู้” ที่มีจุดเน้นคือความยืดหยุ่น (Flexibility) การกระตุ้นการมีส่วนร่วม (Engagement) และการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) ผ่านการจัดสรรพื้นที่ห้องสมุดให้เกิดความหลากหลายทางการเรียนรู้ โดยกำหนดโซนการใช้งานหลัก ได้แก่

โซนอ่าน: ส่งเสริมการอ่านเพื่อการเรียนรู้และจินตนาการ

โซนทดลอง: ใช้สำหรับกิจกรรมวิทยาศาสตร์และงานทดลอง

โซนคิด: สำหรับการระดมความคิด วิเคราะห์ และอภิปรายกลุ่ม

โซนสร้าง: พื้นที่สำหรับผลิตผลงาน เช่น งานประดิษฐ์ โครงการ หรืองานศิลปะ

การออกแบบนี้มีพื้นฐานจากแนวคิด Learning Ecosystem ซึ่งยอมรับว่าการเรียนรู้ไม่จำกัดเฉพาะภายในห้องเรียน แต่เกิดขึ้นได้ทุกพื้นที่ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ เพื่อน ครู และกิจกรรมต่างๆ ที่มีคุณภาพ

8.3 ออกแบบกิจกรรมเสริมทักษะนวัตกรรม

เมื่อกำหนดพื้นที่และโครงสร้างของระบบนิเวศแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ ศิลปะ คณิตศาสตร์ และการงานอาชีพ โดยจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ เช่น

เกมการเรียนรู้ (Learning Game) ที่นักเรียนสามารถออกแบบและสร้างเกมของตนเองโดยใช้ความรู้ที่เรียน

กิจกรรมทั้งหมดออกแบบให้สอดคล้องกับเป้าหมายในการเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ได้แก่ การตั้งคำถาม การสำรวจ การลงมือทำ และการสะท้อนผล (Reflection)

8.4 นำร่องและประเมินผล

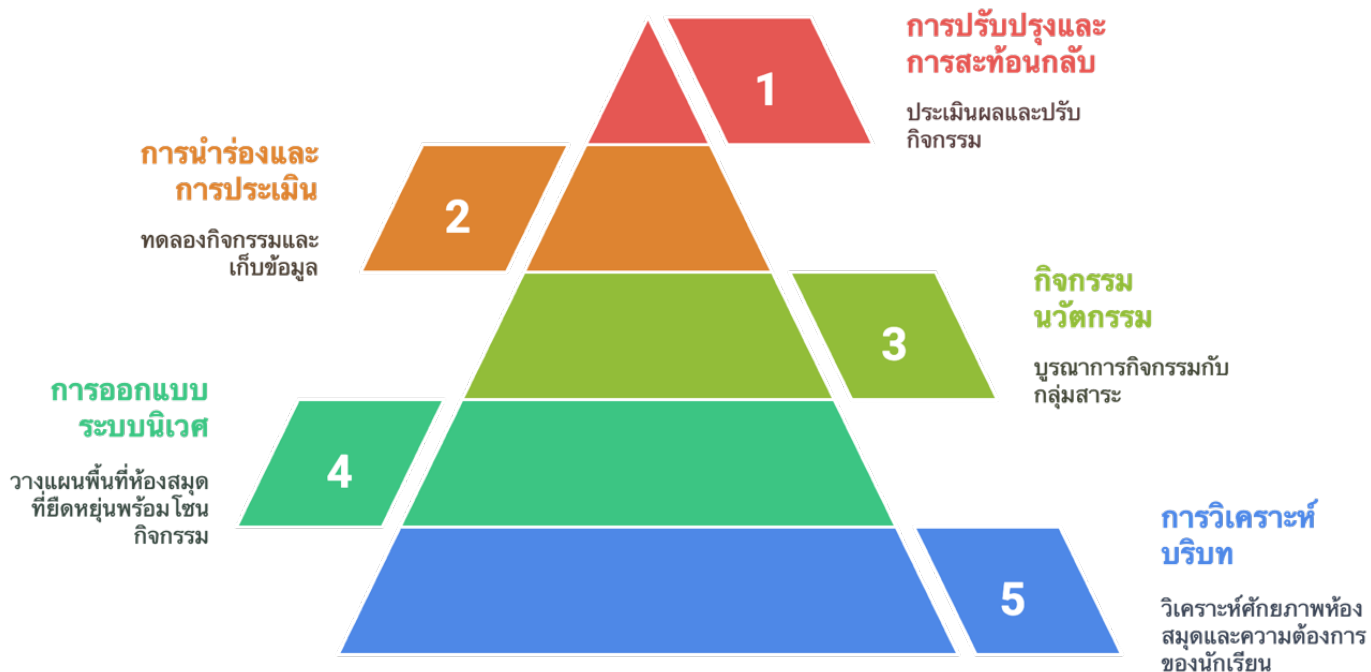
เมื่อจัดกิจกรรมเสร็จแล้ว ได้มีการนำร่องกิจกรรมจริงกับนักเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 โดยครูแต่ละกลุ่มสาระมีบทบาทในการออกแบบกิจกรรมร่วมกับนักเรียน และเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมในพื้นที่ห้องสมุดใหม่ จากนั้นได้มีการเก็บข้อมูลพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และผลผลิตจากการเรียนรู้ เพื่อประเมินผลเบื้องต้นว่านวัตกรรมที่พัฒนานั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นนวัตกรรมได้มากน้อยเพียงใด

8.5 สรุปผลและสะท้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุง

การประเมินผลได้ใช้เครื่องมือ KPA (Knowledge – Process – Attitude) ซึ่งสะท้อนให้เห็นทั้งระดับความรู้ของนักเรียน กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น และเจตคติที่มีต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในทุกด้าน โดยเฉพาะในด้านเจตคติและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม จากข้อมูลสะท้อนกลับพบว่ายังมีบางกิจกรรมที่ควรปรับความยากง่ายให้สอดคล้องกับวัย และเพิ่มการฝึกฝนด้านทักษะการนำเสนอ

การสะท้อนกลับได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนารูปแบบกิจกรรมใหม่ๆ และการขยายการใช้งานพื้นที่ห้องสมุดให้ครอบคลุมทั้งการเรียนในเวลาและนอกเวลาเรียนอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาวัตกรรมการห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์



9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของผู้เรียน จำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานทางแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา ที่สนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับปัจเจกและระบบการเรียนรู้โดยรวม โดยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการออกแบบและดำเนินโครงการนี้ มีดังต่อไปนี้

9.1 แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)

ระบบนิเวศการเรียนรู้ เป็นแนวคิดที่เน้นการออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ยืดหยุ่น และตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียน โดยระบบนิเวศไม่ได้หมายถึงเพียงสถานที่ทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงปัจจัยทางจิตวิทยา สังคม เทคโนโลยี และวัฒนธรรมที่มีผลต่อพฤติกรรมและแรงจูงใจในการเรียนรู้

การจัดห้องสมุดให้เป็น Learning Ecosystem จึงต้องมียุทธศาสตร์ประกอบที่หลากหลาย เช่น พื้นที่สำหรับการทำกิจกรรม การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบเดี่ยว และการเข้าถึงทรัพยากรอย่างเสรี พร้อมทั้งส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน ครู และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

9.2 ทฤษฎีสถิตยศาสตร์ความรู้ (Constructivism)

ทฤษฎีสถิตยศาสตร์ความรู้เสนอว่า ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์เดิม ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แหล่งข้อมูล และการลงมือปฏิบัติจริง ไม่ใช่ผู้รับความรู้จากครูอย่างเดียว แนวคิดนี้สอดคล้องกับหลักการ “เรียนรู้โดยการลงมือทำ” (Learning by Doing) ซึ่งเป็นพื้นฐานของกิจกรรมในห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบกิจกรรมที่ใช้ในโครงการนี้ จึงเน้นให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง สร้างผลงาน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่ม เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

9.3 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบแอคทีฟ (Active Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

การเรียนรู้แบบแอคทีฟ (Active Learning) คือกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นทั้งทางร่างกายและความคิด โดยผู้เรียนจะมีบทบาทในการวิเคราะห์ ตั้งคำถาม แก้ปัญหา และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง

ขณะที่การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) เป็นการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาหรือคำถามที่ท้าทาย แล้วให้ผู้เรียนวางแผน ลงมือปฏิบัติ และสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรม โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะและให้ข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่อง ทั้งสองแนวคิดนี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการคิดเชิงนวัตกรรม และถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมในกิจกรรมภายในพื้นที่ห้องสมุดที่พัฒนาใหม่

9.4 แนวคิดสมรรถนะผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)

ในโลกปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนต้องมีสมรรถนะที่หลากหลายและลึกซึ้งเพื่อใช้ดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ สมรรถนะหลักในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดเชิงระบบ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม

การจัดกิจกรรมในโครงการนี้ จึงมุ่งพัฒนาองค์ประกอบเหล่านี้ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบมาเฉพาะ เช่น การให้ผู้เรียนสร้างผลงานเพื่อเสนอแนวทางแก้ปัญหาในชุมชน หรือการจัดเวทีนำเสนอความคิดต่อเพื่อนร่วมชั้น และการใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้

9.5 แนวคิดการคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking)

การคิดเชิงนวัตกรรมเป็นกระบวนการทางความคิดที่รวมความคิดสร้างสรรค์เข้ากับการวิเคราะห์เชิงเหตุผล เพื่อสร้างวิธีการหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการหรือแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยขั้นตอน เช่น การสังเกตปัญหา การตั้งคำถาม การสำรวจข้อมูล การระดมความคิด การทดลองแนวทางใหม่ และการประเมินผล

ในบริบทของการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา การฝึกทักษะนี้สามารถทำได้ผ่านกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการและเหตุผลร่วมกัน เช่น การออกแบบสิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ การจำลองสถานการณ์ และการใช้บทบาทสมมติเพื่อเสนอวิธีแก้ปัญหา การคิดเชิงนวัตกรรมจึงเป็นผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมของระบบการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งควรปลูกฝังตั้งแต่วัยเยาว์ และเป็นเป้าหมายสำคัญของโครงการพัฒนาห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ที่	ขั้นตอนการดำเนินงาน	เป้าหมาย	แผนการดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
1	วางแผนการดำเนินการพัฒนาห้องสมุด (Plan)	1. แผนการจัดห้องสมุด สื่อหนังสือ เกมการศึกษา	<input checked="" type="checkbox"/>				นางกนกวรรณ บุญพร้อม
2	นักเรียนเข้าใช้งานห้องสมุดโรงเรียนบ้านขามป้อม (Do)	1. นักเรียนเข้าใช้งานห้องสมุดโรงเรียน 100%		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ครูทุกคน
3	ติดตาม ตรวจสอบ	1. นิเทศการใช้งานห้องสมุดโรงเรียนบ้านขามป้อม				<input checked="" type="checkbox"/>	- ผู้อำนวยการโรงเรียน - คณะกรรมการสถานศึกษา

ที่	ขั้นตอนการดำเนินงาน	เป้าหมาย	แผนการดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
4	ประเมินความพึงพอใจการใช้ห้องสมุด	1.นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเข้าใช้งานห้องสมุด				<input checked="" type="checkbox"/>	นางกนกวรรณ บุญพร้อม

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

ด้านความรู้: นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้นในเรื่องการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และกระบวนการสร้างนวัตกรรมเบื้องต้น

ด้านทักษะ: นักเรียนสามารถตั้งคำถาม ทดลอง และนำเสนอผลงานได้อย่างมีระบบ มีพัฒนาการด้านการสื่อสาร การทำงานกลุ่ม และการใช้ความคิดสร้างสรรค์

ด้านคุณลักษณะ: มีความกล้าแสดงออก ใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความรับผิดชอบและรักการเรียนรู้

ด้านเจตคติ: มองว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและมีคุณค่า รู้สึกผูกพันกับโรงเรียนและเพื่อนร่วมกิจกรรม

ด้านสมรรถนะ: แสดงออกถึงการมีสมรรถนะด้านการคิด วิเคราะห์ และสร้างนวัตกรรมได้สอดคล้องกับช่วงวัย

12. บทเรียนที่ได้รับ

1. ห้องสมุดสามารถเป็นพื้นที่สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ได้จริง แม้ในโรงเรียนขนาดเล็ก
2. การออกแบบกิจกรรมให้ยืดหยุ่นและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย
3. การมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนตั้งแต่กระบวนการออกแบบทำให้เกิดความยั่งยืนในการใช้พื้นที่
4. การประเมินผลที่ไม่เน้นคะแนน แต่สะท้อนพฤติกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้เห็นพัฒนาการที่แท้จริงของนักเรียน

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. การสนับสนุนจากผู้อำนวยการโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง
2. การมีส่วนร่วมของครูทุกคนและภาคีเครือข่ายในชุมชน
3. การจัดการทรัพยากรที่เหมาะสมและใช้ประโยชน์จากพื้นที่อย่างคุ้มค่า
4. การออกแบบกิจกรรมที่ยืดหยุ่น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบ
5. การประเมินผลที่เหมาะสมและมุ่งเน้นการพัฒนาต่อเนื่องของผู้เรียน

14. ภาพกิจกรรม

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ด้วยพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียน









15. ภาคผนวก

**แบบประเมินความพึงพอใจการใช้งานพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์
โรงเรียนบ้านขามป้อม**

หัวข้อการประเมิน	5	4	3	2	1
1. ความสะดวกในการเข้าใช้พื้นที่ห้องสมุด					
2. ความเหมาะสมของการจัดพื้นที่ (เช่น โซนอ่าน, โซนคิด, โซนสร้าง)					
3. ความเพียงพอของสื่อการเรียนรู้ เช่น หนังสือ, อุปกรณ์, สื่อเทคโนโลยี					
4. ความหลากหลายของกิจกรรมที่จัดในห้องสมุด					
5. การได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม					
6. ความรู้สึกสนุกและมีความสุขในการใช้พื้นที่ห้องสมุด					
7. การเรียนรู้เกิดขึ้นจริงจากการใช้พื้นที่ห้องสมุด					
8. ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ หรือทักษะที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม					
9. การจัดการและดูแลสถานที่ (ความสะอาด ความเป็นระเบียบ)					
10. ความพึงพอใจโดยรวมต่อพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์					

ระดับคะแนน	ระดับความพึงพอใจ	ความหมาย
5	มากที่สุด	พึงพอใจอย่างยิ่ง ครอบคลุมทุกด้าน ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
4	มาก	พึงพอใจในระดับสูง มีจุดเด่น ชัดเจน อาจมีข้อเสนอแนะเล็กน้อย
3	ปานกลาง	พึงพอใจพอสมควร มีบางด้านควรปรับปรุงให้ดีขึ้น
2	น้อย	พึงพอใจน้อย ไม่ตอบสนองต่อความต้องการบางด้าน

ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้งานพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนบ้านขามป้อม

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. ความสะดวกในการเข้าใช้พื้นที่ห้องสมุด	4.76	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของการจัดพื้นที่ (เช่น โซนอ่าน, โซนคิด, โซนทดลอง, โซนสร้าง)	4.24	มาก
3. ความเพียงพอของสื่อการเรียนรู้ เช่น หนังสือ, อุปกรณ์, สื่อเทคโนโลยี	4.81	มากที่สุด
4. ความหลากหลายของกิจกรรมที่จัดในห้องสมุด	4.35	มาก
5. การได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.35	มาก
6. ความรู้สึกสนุกและมีความสุขในการใช้พื้นที่ห้องสมุด	4.89	มากที่สุด
7. การเรียนรู้เกิดขึ้นจริงจากการใช้พื้นที่ห้องสมุด	4.12	มาก
8. ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ หรือทักษะที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.47	มาก
9. การจัดการและดูแลสถานที่ (ความสะอาด ความเป็นระเบียบ)	4.12	มาก
10. ความพึงพอใจโดยรวมต่อพื้นที่ห้องสมุดเชิงสร้างสรรค์	4.56	มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	ความหมาย
4.5 – 5.0	มากที่สุด	พึงพอใจอย่างยิ่ง
4.0 – 4.49	มาก	พึงพอใจในระดับสูง
3.5 – 3.99	ปานกลาง	พึงพอใจพอสมควร มีบางด้านควรปรับปรุงให้ดีขึ้น
2.0 – 3.49	น้อย	พึงพอใจน้อย ไม่ตอบสนองต่อความต้องการบางด้าน
1.0 – 1.99	น้อยที่สุด	ไม่พึงพอใจ มีปัญหา ขาดการสนับสนุนการใช้งานที่เหมาะสม