

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม : นายเอเชีย กองวงศ์ ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านผือ

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การเล่นเกมพื้นบ้าน เผลผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.ระยะเวลาดำเนินการ : 12 ชั่วโมง

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม เป็นการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สามารถแบ่งได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การทำความเข้าใจกับปัญหา/ผู้ใช้ (Empathize) ว่าผู้ใช้มีความต้องการ สนใจหรือปัญหาอะไร
- 2) การกำหนดปัญหา (Define) อะไรคือสาเหตุของปัญหา และทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ไขให้

ชัดเจน

- 3) การระดมความคิด (Ideate) ในการหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา โดยผ่านการมีส่วนร่วมของ

บุคลากรและนักเรียนในโรงเรียน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความจำเป็น ความต้องการของผู้ใช้จริง และความเป็นไปได้ ในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

- 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อนำมาทดลองใช้กับ กลุ่มเป้าหมาย
- 5) ทดสอบ (Test) เป็นการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายจริง และทำการสะท้อนคิดเพื่อทำการปรับปรุง ต้นแบบให้ดีขึ้น

การพัฒนานวัตกรรมของครูผู้สอน ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบ

1.โรงเรียนและครูผู้สอนจะต้องกำหนดประเด็นในการพัฒนาปัญหา หรือหัวข้อที่สนใจ (การจัดการ เรียนรู้ฐานสมรรถนะ การลดความถดถอยในการเรียนรู้ และการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานของผู้เรียน) ประเด็นใด ประเด็นหนึ่งหรือมากกว่า 1 ประเด็นก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพร้อมของโรงเรียน

2.พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรใน โรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน

3.การนำนวัตกรรมเข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการ เรียนรู้ จะต้องมีการกำหนด Learning outcome (ตัวชี้วัด สมรรถนะ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่างๆ) ให้มี ความชัดเจน กำหนด

รูปแบบในการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิด จากการเรียนรู้ของผู้เรียน และจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการ เรียนรู้

กรอบแนวคิดการสร้างนวัตกรรมในแต่ละด้าน

ด้านที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นส่วนที่ต้องทำความเข้าใจทั้ง โรงเรียนในเรื่องของกรอบหลักสูตรฐานสมรรถนะ หลักสูตรและนโยบายของหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อเป็น แนวทาง ในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์โรงเรียน (School Concept) อัตลักษณ์ ชุมชน อัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ในการส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียน และสมรรถนะ ตามรายวิชา องค์ประกอบของนวัตกรรมมาจากกระบวนการ PLC และการใช้ Lesson Study สะท้อนผลการ ใช้นวัตกรรม โดย การมีส่วนร่วมทั้งฝ่ายวิชาการ กลุ่มสาระวิชา ชุมชน/เครือข่าย และผู้เชี่ยวชาญ/พี่เลี้ยง สำหรับขั้นตอนของการ พัฒนานวัตกรรม ประกอบด้วย แนวทางในการกำหนดตัววัตถุประสงค์สมรรถนะ เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ สื่อ การเรียนการสอน และการวัดประเมินผล ซึ่งผลที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสะท้อนกลับสู่ โรงเรียน และผู้ปกครอง เพื่อให้เห็น ถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน

ด้านที่ 2 การลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน กระบวนการพัฒนายังใช้กระบวนการ PLC และ Lesson Study ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอยู่ ผู้ที่มีส่วนร่วม/ผู้เกี่ยวข้องยังคงเดิม แต่สิ่งที่แตกต่างจากการ จัดการ เรียนรู้ฐานสมรรถนะ คือ โรงเรียนอาจจะต้องมีการจัดทำข้อมูลภูมิหลังของผู้เรียนที่ค่อนข้างเป็นระบบ สามารถที่ จะดึงข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ เพื่อที่จะนำมาวิเคราะห์ความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียนว่า น้อยกว่า เกณฑ์มาตรฐานที่ควรจะเป็นหรือไม่ และกำหนดแนวทาง นโยบายที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ ดีขึ้น โดย ผ่านการพัฒนาครู ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องเนื้อหาสาระ วิธีการสอน เทคโนโลยีและสื่อ เพื่อลดความ ถดถอย ทั้งนี้ รูปแบบนวัตกรรม อาจอยู่ในรูปแบบการสอนเสริม การสอนทางไกล ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการเรียนการ สอนรายบุคคล และดูผลลัพธ์ว่า Effect Size และสะท้อนผลมายังฝ่ายวิชาการ โรงเรียน ตลอดจนนำผลสะท้อน กลับยังผู้ปกครอง

ด้านที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสุขภาพะพื้นฐานของผู้เรียน สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ นำ: การละเล่นพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะเห็นได้ว่า ทั้ง 3 แนวทาง ใช้กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมผ่าน กระบวนการ PLC ซึ่งในการทำ PLC นี้ เสนอแนะว่า ครู สามารถนำกระบวนการ การละเล่นพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 5 เป็นตัวขับเคลื่อนได้ เนื่องจากกระบวนการดังกล่าวมีความสอดคล้องกับการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 5 ขั้นตอน ซึ่งกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นจากการทำ PLC เริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย การสร้างนวัตกรรม การกำหนดกลุ่ม ผู้ใช้นวัตกรรม การอบรมครูเกี่ยวกับการนำนวัตกรรมไปใช้งาน การวางแผนการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการ เรียนรู้ การสร้างและออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผล การวางแผนการจัดการเรียนรู้ การสังเกตชั้นเรียน การสะท้อนผลการใช้นวัตกรรม การวิเคราะห์ขนาดของผล (Effect Size) และการทำบันทึกการสอนส่ง ฝ่ายวิชาการหรือสะท้อนในวง PLC จะเห็นว่าการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสอดคล้องกับการทำงานของครูได้ ในการนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียน ผ่านกระบวนการ Lesson Study แบ่งเป็น 3 ชั้น คือ

1. ชั้นวางแผนการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำ แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC
2. ชั้นปฏิบัติการ การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน
3. ชั้นสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งก็จะสอดคล้องกับ: การละเล่นพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการนำนวัตกรรมไปใช้ และเป็น กระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

การละเล่นพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในศตวรรษที่ 21 สถานการณ์โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการปรับตัวเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ในโลกกาภิวัตน์ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จึงเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี รัฐบาลจึงมีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) “ลดเวลาเล่น เพิ่มเวลา” ตามความนัด ความสนใจ โดยเพิ่มความรู้มีทักษะ มีคุณธรรมและ จริยธรรม เชื่อมโยงกับการปฏิรูปการเรียนการสอนในยุคประเทศไทย 4.0 เรียกว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก “Active Learning” ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือ เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือ การลงมือทำ “ความรู้” ที่

เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดย การอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่การ วิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า“เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำ ให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะท ากิจกรรม ต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การ อภิปรายกับเพื่อนๆ

โรงเรียนบ้านฝื่อ ได้ใช้นวัตกรรม ชื่อ : การเล่นเกมพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่ง การเรียนในวิชานี้มีปัญหาคือ นักเรียนขาดทักษะการบูรณาการ ชุมชน และพลศึกษา ครูผู้สอนได้ทำการค้นคว้า หาวิธีที่จะทำให้ นักเรียนมีความสนใจในการจัดการศึกษาทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนดีขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนจึงได้ นำวิธีการสอนตามแนวทฤษฎีบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL) กับการสอนแบบเดิมโดยนำ : การเล่นเกมพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครูผู้สอนจึงได้นำการเล่นเกมพื้นบ้านที่นักเรียนอาจยังไม่เคยเล่นมาก่อน นำมาใช้ในการลดปัญหาทุพโภชนาการของนักเรียน ทั้งยังสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีอีกด้วย ซึ่งเป็นการนำมาเป็นฐานการเรียนรู้

จากข้างต้นพบว่า จุดเด่น การศึกษาจากสถานที่จริงสู่รูปแบบหรือวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน เนื้อหาที่ เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ในเนื้อหาวิชา บนพื้นฐานของ ความสนใจใฝ่เรียนรู้ผ่านการใช้เทคโนโลยีที่มีความหลากหลาย/มีเครือข่ายทางการเรียนรู้ รวดเร็วและทันสมัย ครอบคลุมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของผู้เรียน และเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21

ครูผู้สอนได้นำรูปแบบ : การเล่นเกมพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เอื้อให้ผู้สอนสามารถใช้ศาสตร์ในการบูรณาการ จัดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ หลาก รูปแบบและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่าย เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเทคโนโลยี หลากหลายรูปแบบมีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนเห็นรูปธรรมของเนื้อหา หรือเห็นภาพเสมือนจริงของการทดลอง การ จำลองสถานที่และเหตุการณ์

ดังนั้นครูผู้สอนจึงได้นำ การเล่นเกมพื้นบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อพัฒนาทักษะทางพลศึกษาทำให้นักเรียนมี ทศนคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เชิงคุณภาพ

1. เพื่อแก้ไขปัญหาด้านทศโภชนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้แบบบูรณาการ ด้านการเรียนวิชาพลศึกษากับการละเล่นพื้นบ้าน

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนร้อยละ80 สามารถแก้ไขปัญหาด้านทศโภชนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. นักเรียนร้อยละ80 เรียนรู้แบบบูรณาการ ด้านการเรียนวิชาพลศึกษากับการละเล่นพื้นบ้าน

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

9. หลักการแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวความคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ “Active Learning”

“Active Learning” จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พุทธิพิบูล, 2558)

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553)

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการ
เรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบ
ยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

บทบาทของอาจารย์ผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้ (ณัชนัน
แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการใน
การพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี
กับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้ง
กระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรม
6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

ทฤษฎีบทบาทหน้าที่ของคติชนในสังคมมองว่า วัฒนธรรมส่วนต่าง ๆ ในสังคมมีหน้าที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทั้งทางด้านปัจจัยพื้นฐาน ด้านความมั่นคงของสังคม และความมั่นคงทางด้านจิตใจวัฒนธรรมในส่วนที่เป็นคติชน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล่าประเภทต่าง ๆ เพลงการละเล่น การแสดง ความเชื่อ พิธีกรรม ล้วนมีหน้าที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจและช่วยสร้างความเข้มแข็งและความมั่นคงทางวัฒนธรรมให้แก่สังคม ดังนั้น การศึกษาวัฒนธรรมที่เป็นคติชนจึงควรศึกษาในบริบททางสังคมนั้น ๆ เพื่อให้เห็นความสำคัญของข้อมูลประเภทคติชนที่ช่วยให้สังคมดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคง (Na Tlang,2005)

นักคิดคนสำคัญของสำนักนี้คือ Bronislaw Malinowski ได้กล่าวไว้ว่า “ตัวบทของเรื่องเล่าก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก แต่ถ้าปราศจากบริบทตัวบทนั้นก็จะเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต เรื่องเล่าทั้งหลายมีชีวิตอยู่ในสังคมของชาวบ้าน ไม่ได้มีชีวิตอยู่บนกระดาษ” (Malinowski, 1954) Bascom ผู้เขียนบทความเรื่อง “Four Functions of Folklore” ได้อธิบายว่าคติชนแต่ละประเภทอาจมีบทบาทแตกต่างกัน และคติชนบางประเภทอาจมีบทบาทหลายประการ ในบทความนี้ Bascom ได้จำแนกบทบาทหน้าที่ของคติชนในภาพรวมไว้ 4 ประการ คือ 1) ใช้อธิบายที่มาและเหตุผลในการทำพิธีกรรม 2) ทำหน้าที่ให้การศึกษาในสังคมที่ใช้ประเพณีบอกเล่า 3) รักษามาตรฐานทางพฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของสังคม และ 4) ให้ความเพลิดเพลินและเป็นทางออกให้กับความคับข้องใจของบุคคล (Bascom, 1965)

ศิริพร ณ ถลาง ได้เขียนหนังสือเรื่อง “ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน” โดยอาศัยบทบาทหน้าที่ของคติชน 4 ประการที่ William Bascom เขียนไว้เป็นกรอบในการนำเสนอ บทบาทและหน้าที่ของคติชนไว้เป็น 3 ประการใหญ่ ๆ คือ 1) บทบาทคติชนในการอธิบายต้นกำเนิดและอัตลักษณ์ของกลุ่มชนและพิธีกรรม 2) บทบาทคติชนในการให้การศึกษา อบรมระเบียบสังคม และรักษามาตรฐานพฤติกรรมของสังคม 3) บทบาทคติชนในการเป็นทางออกให้กับความคับข้องใจของบุคคลอันเกิดจากกฎเกณฑ์ทางสังคม (Na Tlang,2005)

หากมองในภาพกว้างเกี่ยวกับอนาคตด้านสังคมกับการศึกษา กลุ่มคนที่เข้าไม่ถึงการศึกษาและการเรียนรู้จะถูกกลืนและทอดทิ้งโดยระบบการแข่งขัน คุณธรรมจริยธรรมและศีลธรรมของคนจะลดลง เด็กและเยาวชนให้ความสำคัญในโลกของตนเอง จะห่างเหินและละเลยบุพการี บรรพชนและความเป็นไปของสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552) เพราะโลกกว้างของผู้เรียนถูกจำกัดให้แคบลง (พิณสุตา สิริธรรังศรี, 2555) เป็นการศึกษาเดินตามรอยตะวันตก แบบต่อท่อความรู้ การศึกษาแบบท่องจำตำรา เน้นการท่องหนังสือ แต่ไม่เน้นการเรียนรู้วิถีชีวิต (ประเวศ วะสี, 2553) ทางออกของการแก้ไขปัญหาดังกล่าว คือทางเลือกการศึกษา ชุมชน แนวคิดในการจัดการศึกษาฐานชุมชน มีสาระสำคัญโดยสังเขปดังนี้ (วรารณ สามโกเศศ และคณะ, 2553)

การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นระบบการศึกษาทางเลือกของภาคประชาชน ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้มแข็งที่ฐานราก ที่จำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาทั้งระบบ โดยให้ความสำคัญกับ ครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น สถาบันศาสนา เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และองค์กรอื่น ของประชาชน เติมเต็มการจัดการศึกษาที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่สุขภาวะของคนไทย ทั้งทางด้าน สติปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม

การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เชื่อว่า ทุกคนมีศักยภาพที่จะเรียนรู้ได้ บนหลักการ การศึกษา เพื่อมวลชนและมวลชนเพื่อการศึกษา ช่วยกันทำให้การศึกษาเป็นกลไกปลูกฝัง และพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ที่ บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ ชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติ

การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เอา “ชีวิตเป็นตัวตั้ง” แทนการเอา “วิชาเป็นตัวตั้ง” ตามแบบแผนเดิม โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมจริยธรรม รูปแบบ การศึกษา เป็นการศึกษา ระบบเปิด ที่บูรณาการทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ที่ทุกคนมีสิทธิ เพื่อที่จะให้ ความเห็น หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา เป็นการศึกษาที่ฟังเสียง ประชาชน

การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่สามารถรองรับผู้จบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ไม่ประสงค์ เข้ารับ การศึกษาในระบบ แต่สามารถศึกษาต่อด้วยการศึกษานอกกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยได้รับ การ สนับสนุนจากรัฐและการยอมรับจากสังคม ผู้จบการศึกษาสามารถเลือกรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา และ การ อาชีวศึกษา หรือเลือกที่จะมีอาชีพอิสระ มีสถานประกอบการ และหากต้องการกลับเข้าสู่การศึกษาใน ระบบ ก็ สามารถเทียบความรู้และประสบการณ์ โดยองค์กรเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ ที่สามารถ เชื่อมโยงกันได้ อย่างเป็นองค์รวม

การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการเพิ่มความสำคัญของเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชน ท้องถิ่น สถาบันศาสนาและสถาบันสังคมอื่นๆ โดยเฉพาะสถาบันครอบครัว ต้องหันมาให้ความสำคัญกับเยาวชน และบุตรหลาน โดยร่วมกันปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม มารยาท ประเพณีและวัฒนธรรมภายใน ครอบครัวและ ชุมชน โดยรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างครอบครัว เข้มแข็ง เป็นฐานรากของ สังคม

การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ (Interactive Learning Through Action) กระบวนชุมชนคือ หัวใจของการพัฒนา แผนการพัฒนาของชุมชน เป็นแผนอย่าง บูรณาการคือ เศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษาและ ประชาธิปไตย เพราะเชื่อว่า

การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ จะนำไปสู่ชีวิตและการอยู่ร่วมกันที่ดี เป็นการ เรียนรู้ที่สำคัญที่สุด ไม่ใช่การท่องเที่ยว การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติทำให้ชีวิต เศรษฐกิจและสังคมพัฒนา อย่างบูรณาการ

จะเห็นว่าแนวคิดในการจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาทางเลือกที่มุ่งสร้างความเข้มแข็ง ฐานรากที่จำเป็นโดยภาคประชาชน เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เป็นการศึกษที่เอาชีวิตเป็นตัวตั้ง เพื่อสุข ภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญาและสังคม เป็นการจัดการศึกษาแบบบูรณาการ ที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐ และท้องถิ่น ชุมชนช่วยกันทำให้การศึกษาเป็นกลไกปลูกฝังคุณค่าและชีวิตที่ดีงาม เพราะกระบวนการชุมชน คือหัวใจของการพัฒนา

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือ เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า “เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อความรู้ แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำ ากิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆ

การสอนแบบ Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการลงมือกระทำ และใช้กระบวนการคิด โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receivers) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co - creators) ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี สารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่าง

ต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบันมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาที ทำให้เนื้อหาวิชามีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ “พูด บอก เล่า” ไม่สามารถจะพัฒนาให้ผู้เรียนให้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้น จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการเรียนรู้ของ ผู้เรียน

จากผู้สอนคือผู้ถ่ายทอด ปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ สามารถ แสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (รัตนชนก รัตนภูมิ, 2564)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียน ประยุกต์ใช้ ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้ ำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคตหลักการ จัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning เป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบ แผนการสอนและ กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง que ส่งเสริมให้ผู้เรียนมี คุณลักษณะสอดคล้องกับการ เปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม student engagement, enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียนทฤษฎีเกี่ยวกับการวิ่งในบริบทของการสอน วัตถุประสงค์มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและความ เข้าใจในการวิ่งเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ โดยการสอนพลศึกษามีหลักการและทฤษฎี หลายอย่างที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนการเล่นพินบ้าน

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางร่างกาย (Motor Learning Theory):** ทฤษฎีนี้อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการ ที่ ร่างกายเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวใหม่ๆ การสอนพลศึกษามักจะใช้ทฤษฎีนี้ในการสอนทักษะการวิ่ง เช่น การ สอนท่าทางที่ถูกต้องในระหว่างการวิ่ง เช่น การก้าวขา การเคลื่อนไหวของแขน และการวางเท้า ซึ่งต้องใช้ การ ผีฝนและการทำซ้ำ เพื่อให้เกิดความชำนาญและทักษะที่เหมาะสม

2. ทฤษฎีการพัฒนาความทนทาน (Endurance Development Theory):** การวิ่งเป็นกิจกรรมที่ ต้อง ใช้พลังงานในระยะยาว ดังนั้น การฝึกความทนทานจึงเป็นสิ่งสำคัญในการวิ่ง ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับการฝึก ให้ ร่างกายสามารถทำงานต่อเนื่องได้เป็นระยะเวลานานโดยไม่เหนื่อยล้า ซึ่งจะต้องมีการเพิ่มระยะเวลาและ ความ เข้มข้นในการฝึกอย่างค่อยเป็นค่อยไป

3. ทฤษฎีการฝึกฝนแบบแบ่งช่วง (Interval Training Theory):** การใช้การฝึกแบบแบ่งช่วงเป็นการ ฝึก ที่มีการสลับระหว่างการวิ่งที่ความเร็วสูงกับการพักหรือวิ่งที่ความเร็วต่ำ ทฤษฎีนี้ช่วยในการเพิ่มความเร็ว และความ ทนทาน โดยจะเหมาะสมกับการสอนในคลาสพลศึกษาที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทั้งในด้าน ความเร็วและ ความทนทาน

4. ทฤษฎีการฝึกฝนแบบพัฒนา (Progressive Overload Theory):** การฝึกวิ่งควรมีการเพิ่มความ ยก ขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้ร่างกายได้พัฒนาความแข็งแรงและความทนทาน ทฤษฎีนี้สามารถนำมา

ประยุกต์ใช้ในการสอนพลศึกษาโดยการเพิ่มระยะทางหรือความเร็วในการวิ่งอย่างค่อยเป็นค่อยไป เพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บและช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียน

5. ทฤษฎีการประหยัดพลังงาน (Energy Conservation Theory):** การสอนการวิ่งในพลศึกษา มักจะมุ่งเน้นที่การใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิ่งได้นานโดยไม่เหนื่อยล้ามาก การเรียนรู้ท่าทางที่ถูกต้อง เช่น การเคลื่อนไหวของแขนขาและการวางเท้าที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถ ประหยัดพลังงานได้มากขึ้น

6. ทฤษฎีการพัฒนาทางจิตใจ (Mental Training Theory) การวิ่งไม่เพียงแต่เป็นการฝึกทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการฝึกสมาธิและการจัดการกับความเหนื่อยล้าในระหว่างการวิ่ง การใช้ทฤษฎีนี้ในการสอนพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการควบคุมจิตใจและแรงจูงใจในการวิ่งได้ดี ยิ่งขึ้น

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีเหล่านี้ในการสอนพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการวิ่งที่ดีขึ้นและ สามารถพัฒนาความสามารถทางร่างกายและจิตใจในการทำกิจกรรมทางกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี

อุบลราชธานี มักเรียกโดยทั่วไปสั้นๆ ว่า อุบลฯ อักษรย่อ อบ เป็นจังหวัดขนาดใหญ่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง มีพื้นที่ขนาดใหญ่เป็นลำดับที่ 2 ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รองจากจังหวัดนครราชสีมา และอันดับที่ 5 ของประเทศไทย และเป็นจังหวัดที่มีประชากรมากเป็นอันดับ 2 ของประเทศรอง จากจังหวัดนครราชสีมา[ต้องการอ้างอิง] นับเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน มีหลักฐานทั้งประวัติศาสตร์ และโบราณคดีที่เก่าแก่ เช่น ภาพเขียนสีที่อุทยานแห่งชาติผาแต้ม และยังมีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญหลายแห่ง ประเพณีที่ขึ้นชื่อของจังหวัดนี้คือแห่เทียนพรรษา มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัดอำนาจเจริญ จังหวัดยโสธร จังหวัดศรีสะเกษ ประเทศลาว และประเทศกัมพูชา

จังหวัดอุบลราชธานีตั้งอยู่ในบริเวณแอ่งโคราช โดยมีลักษณะภูมิประเทศที่หลากหลายทั้งภูมิประเทศ แบบที่ราบสูง ภูมิประเทศแบบภูเขาสลับซับซ้อนในชายแดนตอนใต้โดยเฉพาะบริเวณอำเภอน้ำยืนและนาจะหลวย โดยมีเทือกเขาที่สำคัญคือทิวเขาบรรทัดและทิวเขาพนมดงรัก มีแม่น้ำโขงกั้นระหว่างตัวจังหวัดและ ประเทศลาว และมีแม่น้ำสำคัญ ๆ ได้แก่ แม่น้ำมูลและแม่น้ำชี นอกจากนี้ยังมีลำน้ำที่สำคัญ ๆ หลายสาย มีลำเซบาย ลำเซบก ลำโดมใหญ่ และลำโดมน้อยเป็นอาทิ

ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ส่วนมากนิยมประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลักโดยมีการทำ นา ข้าวและเพาะปลูกพืชไร่ชนิดต่าง ๆ เช่น ปอแก้ว มันสำปะหลัง ถั่วลิสง มีการเลี้ยงปศุสัตว์ และทำการประมง อยู่ เล็กน้อย และยังมีอาชีพอื่น ๆ ที่สำคัญด้วย อาทิ อุตสาหกรรมและการค้าบริการ จังหวัดอุบลราชธานี ได้รับ ขนานนามว่า" เมืองนักปราชญ์ เมืองศิลปินแห่งชาติ"

ด้านอัตลักษณ์ คือ จังหวัดอุบลราชธานีขึ้นชื่อในเรื่องหัตถกรรม ซึ่งได้แก่ ผ้าทอเมืองอุบล ผ้าฝ้ายทอ มือ หมอนขิด ผ้าขาวม้า ผ้าไหม เครื่องทองเหลือง เครื่องจักสานจำพวกกระดิ่ง กระติบข้าว ข้องใส่ปลา ตะกร้า นอกจากนี้จังหวัดอุบลราชธานียังขึ้นชื่อในเรื่องของอาหารการกิน ได้แก่ หมูยอ กุนเชียง ไส้กรอกอีสาน และ เค็ม บักนัด (เค็มสับปะรด) ซึ่งเป็นอาหารพื้นเมืองที่ขึ้นชื่อของจังหวัดอุบลราชธานี ทำด้วยเนื้อปลาสดหรือ ปลาเทโพ หั่นเป็นชิ้นยาวๆ ตองในน้ำเกลือและเนื้อสับปะรดที่ซอยเป็นชิ้นเล็ก ๆ บรรจุในขวดแก้ว สามารถ นำมาปรุงเป็น อาหารได้หลายอย่าง เช่น อาหารประเภทหลน มีจำหน่ายทั่วไปในตัวเมือง ผลิตภัณฑ์ทองเหลือง ชุมชนบ้านปะอ่าว บ้านปะอ่าวเป็นหมู่บ้านที่เก่าแก่มากแห่งหนึ่งของจังหวัดอุบลราชธานี เป็นหมู่บ้านที่มีอาชีพ ที่เป็นสัญลักษณ์ ประจำหมู่บ้าน ซึ่งได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ คือ การทำเครื่องทองเหลือง กรรมวิธีการ ผลิตยังเป็นแบบ ดั้งเดิม นอกจากนี้แล้ว ในหมู่บ้านยังมีศูนย์สาธิต และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทองเหลือง และทอผ้า ไหมที่สวยงาม เปิด ทุกวัน ไม่เว้นวันหยุดราชการ เป็นต้น

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การระบุปัญหา (Problem) ความคิดในการพัฒนานวัตกรรมนั้น ส่วนใหญ่จะเริ่มจากการมองเห็น ปัญหา และต้องการแก้ไขปัญหานั้นให้ประสบความสำเร็จอย่างมีคุณภาพ
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Objective) เมื่อกำหนดปัญหาแล้วก็กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อจัดทำหรือ พัฒนา นวัตกรรมให้มีคุณสมบัติ หรือลักษณะตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
3. การศึกษาข้อจำกัดต่าง ๆ (Constraints) ผู้พัฒนานวัตกรรมทางการเรียนการสอนต้องศึกษา ข้อมูล ของปัญหาและข้อจำกัดที่จะใช้นวัตกรรมนั้น เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ได้จริง
4. การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (Innovation) ผู้จัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมจะต้องมีความรู้ ประสบการณ์ ความริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งอาจนำของเก่ามาปรับปรุง ดัดแปลง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและทำให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น หรืออาจคิดค้นขึ้นมาใหม่ทั้งหมด นวัตกรรมทางการศึกษามีรูปแบบแตกต่างกัน ขึ้นอยู่ กับลักษณะปัญหาหรือ

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมนั้น เช่นอาจมีลักษณะเป็นแนวคิด หลักการ แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ เทคนิค หรือสิ่งประดิษฐ์ และเทคโนโลยี เป็นต้น

5. การทดลองใช้ (Experimentation) เมื่อคิดค้นหรือประดิษฐ์นวัตกรรมทางการศึกษาแล้ว ต้อง ทดลอง นวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเป็นการประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขผลการทดลองจะทำให้ได้ข้อมูล นำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมต่อไป ถ้าหากมีการทดลองใช้นวัตกรรมหลายครั้งก็ย่อมมีความ มั่นใจใน ประสิทธิภาพของนวัตกรรมนั้น

6. การเผยแพร่ (Dissemination) เมื่อมั่นใจนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ แล้วก็สามารถนำไป เผยแพร่ให้เป็นที่รู้จัก

ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม (PDCA)

1. การวางแผน (Plan)

1.1 ครูผู้สอนวางแผนการจัดการเรียนการสอนตาม แผนการสอนที่เตรียมไว้

2. ขั้นตอนดำเนินการ (Do)

2.1 ครูผู้สอน ดำเนินการวิเคราะห์วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้และผลการ เรียนรู้ที่คาดหวัง

2.2 ครูผู้สอนจัดทำแผนบูรณาการจัดการจัดการ

เรียนรู้ ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดผลประเมินผล ให้ให้เหมาะสมกับสภาพชุมชน และ ศักยภาพของโรงเรียน ชุมชนเป็นฐาน

2.3 ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ ชุมชนเป็นฐาน

3. ขั้นตอนตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนา (Check)

3.1 ประเมินผลการเรียนรู้และพิจารณาผลการเรียนรู้ของนักเรียน ทั้งในด้านของความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการปฏิบัติ และทัศนคติการของผู้เรียน ทั้งรายบุคคลและภาพรวม

3.1.1 ไม่ผ่าน ดำเนินการแก้ไขตามขั้นตอน ดังนี้

- วิเคราะห์ปัญหา
- วางแผนการแก้ปัญหาและพัฒนา
- จัดกิจกรรมการแก้ปัญหาและพัฒนา
- เก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล
- สรุปผลการแก้ปัญหาและการพัฒนา

3.1.2 ผ่าน ดำเนินการขั้นต่อไป

4. ขึ้นสรุปและรายงาน (Act)

ครูสรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และรายงานผลการจัดการเรียนรู้

กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

โดยครูผู้สอน ตั้งตัวชี้วัดคุณค่าของสื่อหรือนวัตกรรม โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นหลักว่ามีคุณภาพ โดยคำนึงถึงการหาคุณภาพหรือการตรวจสอบคุณภาพของสื่อหรือนวัตกรรมซึ่งสำหรับการหาคุณภาพของนวัตกรรมสามารถหาได้หลายวิธี แต่ในที่นี้จะขอกกล่าววิธีการหาประสิทธิภาพ E1/E2 ดังนี้

1. นำสื่อ/นวัตกรรมที่สร้างขึ้น พร้อมวัตถุประสงค์การวิจัย/ศึกษา พร้อมนิยามศัพท์และแบบแสดง ความคิดเห็น นำเสนอผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 คน โดยผ่านกระบวนการ PLC ในโรงเรียน

2. นำรายการที่ผู้เชี่ยวชาญในโรงเรียนไทยรัฐวิทยา28 (บ้านจานเชิงนามั่ง) จำนวน 3 ท่าน แสดง ความคิดเห็นมาให้ค่าน้ำหนักคะแนน ถ้าเหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก +1 ถ้าไม่แน่ใจ ได้ค่าน้ำหนัก 0 และถ้าไม่เหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก -1

3. บันทึกค่าน้ำหนักคะแนนแต่ละคน และทำการวิเคราะห์หาค่า IOC (หมายเหตุ ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้)

การตรวจสอบคุณภาพสื่อ/นวัตกรรมบางอย่าง เมื่อผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว จะต้อง นำไปทดลองใช้ (Try-out) หรือนำไปให้นักเรียนที่เป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มที่ศึกษา ทำการตรวจสอบ เช่น ชุด การสอน ที่เรียกว่า เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E1 /E2) คือ 75/75

E1 หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ (ขณะทำงาน) E2หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

4. ปรับปรุงผลการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

ขั้นตอนการทดลองหาประสิทธิภาพนวัตกรรม E1/E2

1. ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เรียกว่า แบบเดี่ยว (หนึ่งคน) หรือ 1:1 หมายถึง ทดลองใช้นวัตกรรมกับนักเรียน 3 คน ที่ประกอบด้วย เก่ง ปานกลางและอ่อน อย่างละ 1 คน แล้วคำนวณหา E1 /E2 แล้วนำมา ปรับปรุง

2. ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เรียกว่าแบบกลุ่ม หรือ 1:10 หมายถึง ทดลองใช้นวัตกรรมกับนักเรียนประมาณ 5-10 คน ที่ประกอบด้วย เก่ง ปานกลางและอ่อนคละกันไปในจำนวนเท่า ๆ กัน แล้วคำนวณหา E1 /E2 แล้วนำมาปรับปรุง

3. ทดลองกับกลุ่มใหญ่ที่เรียกว่าภาคสนาม หรือ 1 ห้องเรียน หมายถึง ทดลองใช้นวัตกรรมกับนักเรียน 1 ห้องเรียน แล้วคำนวณหา E1 /E2 แล้วนำผลการวิเคราะห์เทียบกับเกณฑ์ ถ้าต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกินร้อยละ 2.5 ก็ยอมรับได้

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

1. ความใหม่ (Newness) หมายถึง เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น บริการ หรือกระบวนการ โดยจะเป็น การปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่กลายเป็นวิธีการเรียนรู้พลศึกษาแบบใหม่

2. ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) หรือการสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ คือ สามารถใช้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3. การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) ผู้การเป็นนวัตกรรมได้ นั้น ต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานชุมชนเป็นฐาน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. โรงเรียนมีนโยบายที่ชัดเจนในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบวิธีการสอนพลศึกษาการเล่นที่บ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวิธีการสอนพลศึกษาด้วยการเล่นที่บ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

3.1 ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

3.2 ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership)

3.3 ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy)

3.4 ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills)

4. ชุมชนให้การสนับสนุนในการจัดการเรียนรู้

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 1,000 บาท

14. การประเมินผล

การประเมินผล ใช้การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง หมายถึง การทดลองใช้นวัตกรรมกับผู้เรียนแต่ละคน จำนวน 3 คน โดยสุ่มเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียน เก่ง ปานกลางและอ่อน อย่างละ 1 คน โดยผู้พัฒนา นวัตกรรม สังเกตการใช้นวัตกรรมของแต่ละคนอย่างใกล้ชิด

การประเมินและการปรับปรุงครั้งที่ 1 หมายถึงการนำผลการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่งมาประเมินผล และปรับปรุงนวัตกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

การทดลองแบบกลุ่มเล็ก หมายถึงการทดลองใช้นวัตกรรมกับผู้เรียนกลุ่มเล็ก จำนวน 9 คนโดยการสุ่มผู้เรียนที่มีผลการเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อนอย่างละ 3 คน โดยจัดให้มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การประเมินและการปรับปรุงครั้งที่ 2 หมายถึงการนำผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมา วิเคราะห์ ข้อมูลทางสถิติ โดยอาจใช้การวิเคราะห์เปรียบเทียบเกณฑ์มาตรฐานนี้ 75/75 หรือการเปรียบเทียบผล การทดสอบ ก่อนเรียนกับหลังเรียน(t-test) ในการประเมินการเรียนการสอนพลศึกษาวิธีการสอนพลศึกษาด้วย การเล่นเกม ฟ้าบ้าน เผาผลาญไขมัน เพื่อแก้ปัญหาทุพโภชนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคผนวก





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รายวิชาพลศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การละเล่นพื้นบ้าน (มอญซ่อนผ้า)

จำนวน 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นายเอเชีย กองวงศ์

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล

มาตรฐานที่ 3.1 เข้าใจมีทักษะการเคลื่อนไหวกิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา

ตัวชี้วัด 3. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากล ประเภทบุคคล และประเภททีมอย่างละ 1 ชนิด

มาตรฐานที่ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชม ในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด 2. เล่นเกมที่ใช้ทักษะการวางแผนและสามารถเพิ่มพูนทักษะการออกกำลังกายและเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ

4. ปฏิบัติตามกฎ กติกา ตามชนิดกีฬาที่เล่น โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น
6. เล่นเกมและกีฬาด้วยความสามัคคีและมีน้ำใจนักกีฬา

สาระสำคัญ

การเล่นมอญซ่อนผ้าเป็นการละเล่นพื้นบ้าน จะต้องปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเล่นเพื่อสร้างเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงและแก้ปัญหาด้านพุทโชนาการ

สมรรถนะของผู้เรียน

- ✓ ความสามารถในการสื่อสาร
- ✓ ความสามารถในการคิด
- ✓ ความสามารถในการแก้ปัญหา

กิจกรรมการเรียนรู้

ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

- ✓ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการแก้ไขปัญหา
- ✓ ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์
- ✓ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ

สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้ ความเข้าใจ Intelligence Quotient (IQ)

นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจวิธีการเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า

ทักษะการเคลื่อนไหว และทักษะกีฬา Skill Quotient (SQ)

นักเรียนมีการเคลื่อนไหวโดยการเคลื่อนที่ระหว่างการเรียน สามารถใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านสมรรถภาพทางกาย Physical Quotient (PQ)

นักเรียนได้เสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายทำให้มีสมรรถภาพทางกายที่ดีขึ้น

ด้านคุณธรรมจริยธรรม Moral Quotient (MQ)

รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

รักความเป็นไทย

มีวินัย

มุ่งมั่นในการทำงาน

ใฝ่เรียนรู้

อยู่อย่างพอเพียง

ซื่อสัตย์สุจริต

มีจิตสาธารณะ

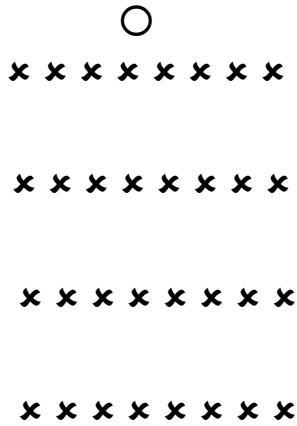
ด้านเจตคติ Attitude Quotient (AQ)

นักเรียนมีความความสนุกสนานและได้ความรู้ในเวลาเดียวกัน ทำให้ทุกคนสนใจและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานเรียง ๔ แถว



สัญลักษณ์

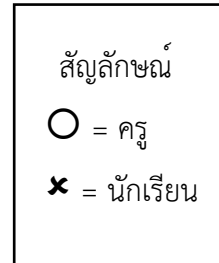
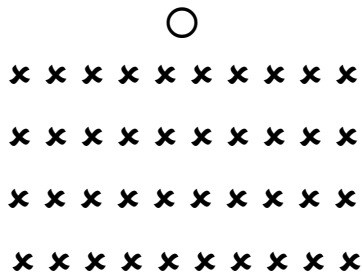
○ = ครู

× = นักเรียน

2. นักเรียนทำความเคารพ
3. ครูแนะนำตัวเอง แจ้งหัวข้อที่เรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
4. ตรวจสอบความเรียบร้อยของอุปกรณ์ เครื่องแต่งกาย
5. ครูตรวจสอบความพร้อมของนักเรียนก่อนการทำการเรียนการสอน
6. นักเรียนทำกายบริหาร

ชั้นอธิบายและสาธิต

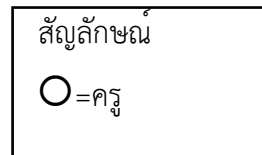
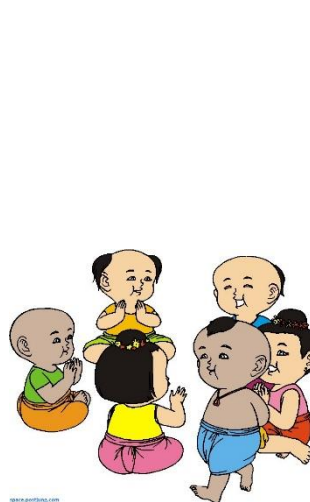
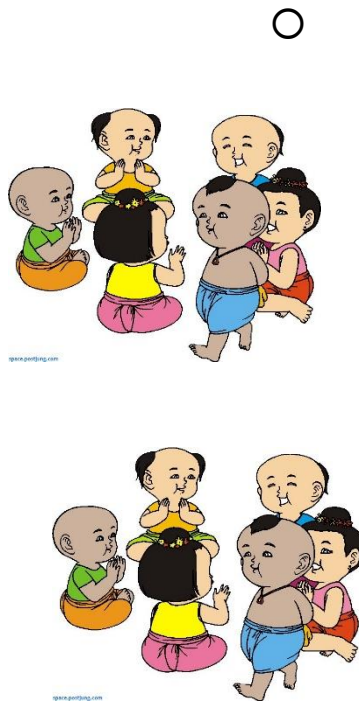
1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน ๔ แถว



2. นักเรียนฟังและดูครูอธิบายและสาธิตการเล่นมอญซ่อนผ้า

ชั้นฝึกหัดและปฏิบัติ

1. นักเรียนจับกลุ่มละ 6 - 8 คนเพื่อฝึกการเล่นมอญซ่อนผ้า



ชั้นนำไปใช้/กิจกรรมเกม

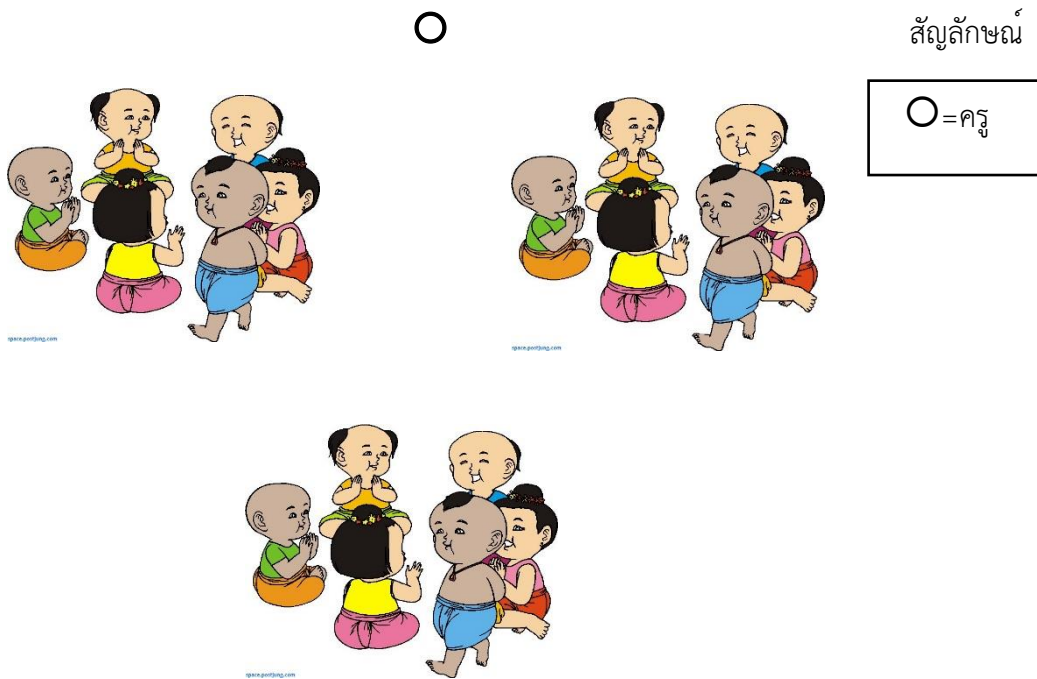
- มอญซ่อนผ้า

อุปกรณ์

- ผ้าเช็ดหน้า ถ้าไม่มีประยุกต์ใช้เป็นลูกบอล หรือลูกเทนนิส

วิธีการเล่น

- 1.นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเล่นมอญซ่อนผ้า กลุ่มละ 6 - 8 คน



ขั้นสรุปเกม

ด้านความรู้ ความเข้าใจ Intelligence Quotient (IQ)

นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจวิธีการเล่นที่บ้านมอญซ่อนผ้า

ด้านทักษะการเคลื่อนไหว และทักษะกีฬา Skill Quotient (SQ)

นักเรียนมีการเคลื่อนไหวโดยการเคลื่อนที่ระหว่างการเรียน สามารถใช้ส่วนต่างๆของร่างกายในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านสมรรถภาพทางกาย Physical Quotient (PQ)

นักเรียนได้เสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายทำให้มีสมรรถภาพทางกายที่ดีขึ้น

ด้านคุณธรรมจริยธรรม Moral Quotient (MQ)

รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

รักความเป็นไทย

มีวินัย

มุ่งมั่นในการทำงาน

ใฝ่เรียนรู้

อยู่อย่างพอเพียง

ซื่อสัตย์สุจริต

มีจิตสาธารณะ

ด้านเจตคติ Attitude Quotient (AQ)

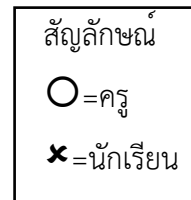
นักเรียนมีความความสนุกสนานและได้ความรู้ในเวลาเดียวกัน ทำให้ทุกคนสนใจและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน ๔ แถว แล้วสรุปการเรียนการสอนในวันนี้



x x x x x x x x x x
x x x x x x x x x x
x x x x x x x x x x
x x x x x x x x x x



ภาระงาน/ ชิ้นงาน

-

สื่อการเรียนรู้

- ใบความรู้/ใบงาน/หนังสือเรียน
- สื่อจากอินเทอร์เน็ต



การวัดและประเมินผล

1.วิธีวัดผล

1.1 การทดสอบ

1.2 การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

2.เครื่องมือวัดผล

2.1 แบบทดสอบ

2.2 แบบทดสอบหลังเรียน

2.3 แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

3.เกณฑ์การประเมินผล

3.1 นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน ผ่าน/ไม่ผ่าน

ความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายณัฐวุฒิ นาสารีย์)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านผือ

บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายเอเชี่ย กองวงศ์)

ครูผู้สอน

ใบความรู้ การละเล่นพื้นบ้าน : มอญซ่อนผ้า



เป็นการละเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อน ปัจจุบันชาวบ้านหนองขาวยังคงรักษารูปแบบการละเล่นดังกล่าวให้แก่เยาวชนรุ่นหลังได้สืบทอดต่อไปจำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

ดูวิธีการเล่นแบบออนไลน์

อุปกรณ์

- ผ้า หรือตุ๊กตา ลูกบอล ลูกเทนนิส

วิธีเล่น

1. หาคนที่เป็นมอญ 1 คน
2. คนอื่นที่ไม่ได้เป็นมอญ นั่งล้อมเป็นววงกลม หันหน้าเข้าข้างในวงแล้วร้องเพลงมอญซ่อนผ้า ดังนี้ มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ไวโน่นไวนี้ ฉันทจะตีกันเธอ
3. ในขณะที่ผู้ที่นั่งร้องเพลงมอญจะถือผ้าแอบไว้เดินไปรอบวง ระหว่างเดินก็จะวางผ้าลงที่พื้นข้างหลังผู้เล่นคนใดคนหนึ่งในระยะที่ผู้นั่งจะเอื้อมมือมาถึง แล้วเดินทำท่าว่ายังมีผ้าอยู่ในมือเพื่อไม่ให้เพื่อนผิตสังเกต เมื่อเดินมาถึงที่วางผ้าไว้ก็หยิบผ้าขึ้นมาตีผู้ที่นั่งอยู่ข้างหน้าผ้า ผู้ที่ถูกไล่ตีต้องวิ่งให้รอบวง และเมื่อมาถึงที่นั่งของตนก็จะนั่งลงที่เดิม มอญก็จะหาที่ซ่อนต่อไป
4. ในขณะที่มอญกำลังหาที่ซ่อนผ้า ผู้ที่นั่งอยู่ใช้มือคลำไปข้างหลัง เพื่อจะได้พบผ้าที่มอญอาจจะมาวางไว้ข้างหลังตนถ้าหยิบผ้าได้ก่อนมอญจะมาถึงก็ต้องหยิบผ้าขึ้นและลุกขึ้นวิ่งไล่ใช้ผ้าตีมอญ มอญจะวิ่งหนีไปรอบวงแล้วมานั่งแทนที่ ผู้นั้นก็จะเป็นมอญแทนและหาที่ซ่อนผ้าไว้ข้างหลังคนอื่นต่อไป การเล่นมอญซ่อนผ้าฝึกให้ผู้เล่นเป็คนช่างสังเกต ได้ออกกำลังกาย ฝึกความพร้อมเพรียงในการร้องเพลงประกอบการเล่น

