



แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร

โรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

จังหวัดอุบลราชธานี

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี จัดทำขึ้นเพื่อให้โรงเรียนได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการบริหาร และจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผลของครู เป็นไปตามกรอบหลักสูตรของจังหวัดอุบลราชธานี Ubon “SCEMP” Model มีความยืดหยุ่น คล่องตัว และผู้เรียนได้เข้าถึงองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อการพัฒนาตนเองที่ตอบสนองกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

ในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาครั้งนี้โรงเรียนได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ข้อมูลสถานศึกษา ชื่อแผนงาน ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง ระยะเวลาดำเนินการ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ลักษณะโครงการ หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ของแผนงาน เป้าหมายของโครงการนวัตกรรมการบริหาร ประเภของนวัตกรรมผลที่คาดว่าจะได้รับ งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา นวัตกรรมของครู และวิธีการประเมินผลโครงการ

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนร่วมและส่วนเกี่ยวข้อง ที่ช่วยในการจัดทำเอกสารดังกล่าวให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสม ในการพัฒนาไปเป็นโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี ต่อไป

นางอุบรรณ หอมสิน

ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

สารบัญ

1. ข้อมูลสถานศึกษา.....	4
2. ชื่อแผนงาน.....	9
3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ และตำแหน่ง.....	9
4. ระยะเวลาดำเนินการ.....	9
5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา.....	10
6 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน.....	10
หรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด	
7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงาน.....	10
เพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด	
8. ลักษณะโครงการ.....	10
9. หลักการและเหตุผล	10
10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน.....	11
11. เป้าหมายของโครงการ.....	11
12. นวัตกรรมการบริหาร.....	12
13. ประเภทของนวัตกรรม.....	46
14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	46
15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	46
16. นวัตกรรมของครู.....	47
1) ภาษาไทย.....	47
2) คณิตศาสตร์.....	60
3) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.....	69
4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	74
5) การงานอาชีพ.....	108
6) ภาษาอังกฤษ.....	124
17. การประเมินผลโครงการ.....	154

แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร

1. ข้อมูลสถานศึกษา

1.1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อสถานศึกษา : โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

ที่อยู่ : หมู่ที่ 1 บ้านหนองบ่อ ตำบลหนองบ่อ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
รหัสไปรษณีย์ 34000

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

Facebook : <https://www.facebook.com/nongboesch>

E-Mail : choomchonbannongboe@gmail.com

เปิดสอน : ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2 การบริหารจัดการแนวทางการจัดการศึกษา

วิสัยทัศน์ (Vision)

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) มุ่งจัดการศึกษาได้มาตรฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา รู้คิด มีทักษะชีวิตและสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานพหุวัฒนธรรมท้องถิ่น มีความรู้คู่คุณธรรม ก้าวทันเทคโนโลยี มีทักษะอาชีพและทักษะการดำรงชีวิตในวิถีใหม่ น้อมนำศาสตร์พระราชามาพัฒนาบนพื้นฐานแห่งความยั่งยืน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พันธกิจ (Mission)

1. สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าเรียนอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเสมอภาค
2. จัดการศึกษาได้คุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. พัฒนาศักยภาพและเพิ่มขีดความสามารถของผู้เรียนเพื่อดำเนินชีวิตในสังคมเทคโนโลยีการแข่งขัน
4. บริหารสถานศึกษาให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ด้านนวัตกรรม (ตามแนวคิด I-OKRR)

เป้าประสงค์ (Goal)

1. ผู้เรียนวัยเรียนทุกคนในเขตบริการมีโอกาสได้เรียนอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเสมอภาค
2. ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ทักษะการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
3. บริหารสถานศึกษาตามแนวคิด I-OKRR เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ด้านนวัตกรรม

กลยุทธ์การพัฒนา (Strategies)

- กลยุทธ์ที่ 1 จัดการศึกษาเพื่อเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม
- กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนาคุณภาพผู้เรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรม
- กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนาคู่มือเพื่อจัดการเรียนรู้ทักษะเชิงนวัตกรรม

กลยุทธ์ที่ 4 สร้างโอกาสทางการศึกษาเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้

กลยุทธ์ที่ 5 จัดแหล่งเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

กลยุทธ์ที่ 6 บริหารสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

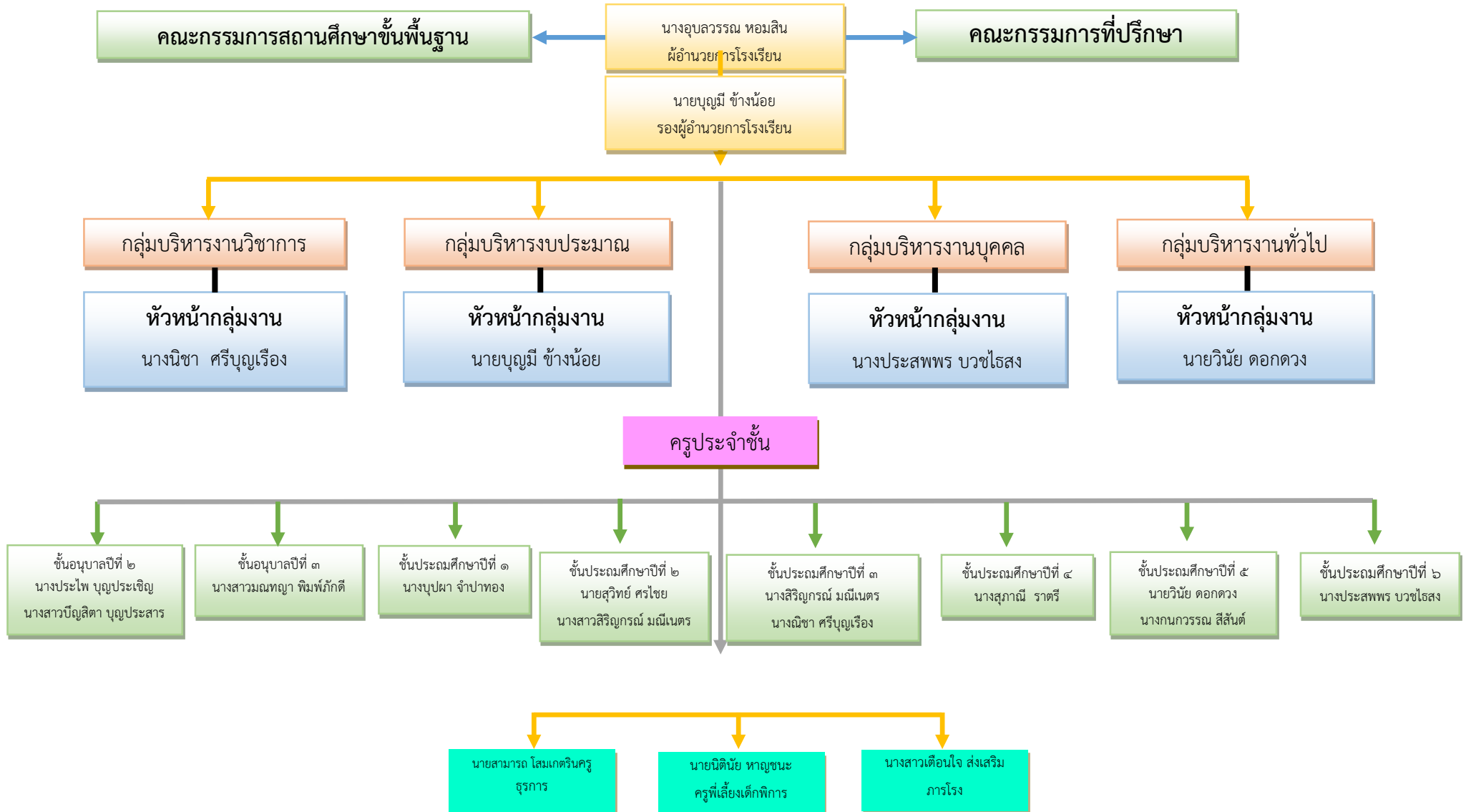
คำขวัญ “ให้สวย ยิ้มใส วาจาไม่เหมือนใคร สวมใส่ผ้าไหมมาโรงเรียน”

เอกลักษณ์ “วิถีไม่เหมือนใคร ใส่ใจสิ่งแวดล้อม”

อัตลักษณ์ ระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา “ชุดดำไหมงามล้ำ วัฒนธรรม ยั่งยืน”

1.3 โครงสร้างการบริหารสถานศึกษา

แผนภูมิการบริหารจัดการศึกษาโรงเรียนเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)



1.4 ข้อมูลครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

บุคลากร	ผู้บริหาร	ครูผู้สอน	พนักงาน ราชการ	ครูอัตราจ้าง	เจ้าหน้าที่ อื่นๆ	รวม ทั้งหมด
ปีการศึกษา 2567	2	10	-	2	3	17

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชา เอก	สอนวิชา / ชั้น
1	นางอุบลวรรณ หอมสิน	ผู้อำนวยการ/ ชำนาญการ พิเศษ	กศ.บ.	การศึกษาศาสตร์บัณฑิต	-
			กศ.ม.	การบริหารการศึกษา	
2	นายบุญมี ข้างน้อย	รอง ผู้อำนวยการ/ ชำนาญการ	ศษ.บ.	การแนะแนว	-
			ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	
3	นางประสพพร บวชไธสง	ครู/ ชำนาญการ พิเศษ	ค.บ.	บรรณารักษ์	ครูประจำ ชั้น ป.6
4	นางประไพ บุญประเชิญ	ครู/ ชำนาญการ พิเศษ	ค.บ.	ศิลปศึกษา	ครูประจำ ชั้น อ.2
			ศษ.ม.	หลักสูตรและการสอน	
5	นางสิริยุกรณ์ มณีเนตร	ครู/ ชำนาญการ พิเศษ	ค.บ.	วิทยาศาสตร์ทั่วไป	ครูประจำ ชั้น ป.3/2
6	นายวินัย ดอกดวง	ครู/ ชำนาญการ พิเศษ	คอ.บ.	อิเล็กทรอนิกส์และ คอมพิวเตอร์	ครูประจำ ชั้น ป.5/1
			ศษ.ม.	หลักสูตรและการสอน	
7	นางบุปผา จำปาทอง	ครู/ ชำนาญการ	วท.บ.	เทคโนโลยีการเกษตร	ครูประจำ ชั้น ป.1
			ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	
8	นางณิชา ศรีบุญเรือง	ครู	วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์ ประยุกต์ – มัลติมีเดีย	ครูประจำ ชั้น ป.3/1
			คอ.ม.	ครุศาสตร์เทคโนโลยี	

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชา เอก	สอนวิชา / ชั้น
9	นางกนกวรรณ สีสันต์	ครู	ค.บ.	ภาษาอังกฤษ	ครูประจำ ชั้น ป.5/1
10	นางสาวสุภาณี ราตรี	ครู	ค.บ.	สังคมศึกษา	ครูประจำ ชั้น ป.4
11	นางสาวมณฑา พิมพ์ภักดี	ครู	ค.บ.	การศึกษาปฐมวัย	ครูประจำ ชั้น อนุบาล 3
12	นายสุวิทย์ ศรีไชย	ครู	ค.บ.	การประถมศึกษา	ครูประจำ ชั้น ป.2/1
13	นางสาวกัญญา สายพันธ์	ครูอัตราจ้าง	บช.บ.	บัญชี	ครูประจำ ชั้น ป.2/2
14	นางสาวบุญสิตา บุญประสาร	ครูอัตราจ้าง	ค.อ.	ปฐมวัย	ครูประจำ ชั้น อ.2
15	นายนิธินัย หาญชนะ	ลูกจ้าง ชั่วคราว	ศศ.บ.	รัฐประศาสนศาสตร์	พี่เลี้ยงเด็ก พิการ
16	นายสามารถ โสมเกตริน	ธุรการ	ค.บ.	พลศึกษา	-
17	นางสาวเตือนใจ ส่งเสริม	นักการภาร โรง	ม.6	-	-

1.5 ข้อมูลนักเรียน (ข้อมูล ณ 10 มิถุนายน 2567)

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) มีนักเรียน จำนวน 219 คน เป็นชาย 111 คน เป็นหญิง 102 คน ห้องเรียนจำนวน 11 ห้อง

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้องเรียน	จำนวนนักเรียน		
		ชาย	หญิง	รวม
อ.2	1	10	14	24
อ.3	1	9	11	20
รวมปฐมวัย	2	19	25	44
ป.1	2	15	10	25
ป.2	2	13	12	25
ป.3	1	23	17	40
ป.4	2	11	7	18
ป.5	1	17	14	31
ป.6	1	13	17	30
รวม ป.1-ป.6	9	92	77	169
รวมทั้งหมด	11	111	102	213

2. ชื่อแผนงาน

การพัฒนาสถานศึกษาเพื่อการบริหารและการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดนวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์บ้านหนองบ่อ จังหวัดอุบลราชธานี

3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ และตำแหน่ง

ชื่อ – สกุล นางอุบลวรรณ หอมสิน
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)
วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

4. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2567

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- ☒ 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียนรวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นที่อื่น
- ☒ 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- ☐ 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- ☐ 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- 1) ผู้เรียนทุกคนในเขตบริการมีโอกาสได้เรียนอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเสมอภาค
- 2) ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ทักษะการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
- 3) บริหารสถานศึกษาตามแนวคิด I-OKRR เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้นวัตกรรม

7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- 1) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- 2) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่

9. หลักการและเหตุผล

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหาแนวทางการความต้องการของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ปีการศึกษา 2566 พบว่าผู้เรียนขาดทักษะเชิงนวัตกรรมไม่มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถด้านทักษะเชิงนวัตกรรม สาเหตุเนื่องมาจากขาดการส่งเสริมการเรียนรู้ ครูขาดทักษะการจัดการเรียนการสอนเชิงนวัตกรรมจึงส่งผลให้ผู้เรียนไม่ได้รับการพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม

ผู้บริหารจึงได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน คุณภาพด้านสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อสร้างคุณลักษณะและทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้ครูและผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมสามารถสร้างชิ้นงานในระหว่างการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพตลอดจนการ

พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีทักษะจำเป็นในการดำรงชีวิตทำให้สถานศึกษามีวัฒนธรรม
 ธรรมแห่งการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมและเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป

รวมทั้งยังยึดกรอบหลักสูตรของจังหวัดอุบลราชธานี Ubon “SCEMP” Model ส่งเสริมความพลเมือง
 ไทย และให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งเสริมการเรียนรู้ Soft Power บนพื้นฐานความเป็นอุบลราชธานี
 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต และทักษะกระบวนการคิด สร้างสรรค์ มีนวัตกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานพหุ
 วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ครอบคลุม
 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง
 การศึกษาขั้นพื้นฐานตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติ

จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาสถานศึกษาเพื่อการบริหารและการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดนวัตกรรม
 การศึกษาที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์บ้านหนองบ่อ จังหวัดอุบลราชธานีขึ้น

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

- 1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
- 2) เพื่อพัฒนาจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพ
 ที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี
- 3) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่
 เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี
- 4) เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการ
 อาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี
- 5) เพื่อให้มีหลักสูตรนวัตกรรมของสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะ
 ทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี

11. เป้าหมายของโครงการ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นร้อยละ 10
- 2) ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการ
 อาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี ร้อยละ 100
- 3) ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่
 เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี ร้อยละ 100
- 4) โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพ
 ที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี เป็นที่ประจักษ์
- 5) โรงเรียนมีหลักสูตรนวัตกรรมของสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะ
 ทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี โดยนำไปใช้ได้อย่างมี
 ประสิทธิภาพ

12. นวัตกรรมการบริหาร

ชื่อนวัตกรรม	:	การบริหารองค์กรตามแนวคิด I-OKRR
ผู้พัฒนานวัตกรรม	:	นางอุบลวรรณ หอมสิน

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

การเสริมสร้างและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ความ “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” ตามโมเดล Thailand 4.0 ปรากฏในยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) โดยเฉพาะในยุทธศาสตร์ที่ 4.3 กล่าวถึงการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ที่มีเป้าหมายสำคัญ คือการพัฒนาคนไทยในทุกมิติและทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี คนเก่งและมีคุณภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2560) คุณลักษณะของคนไทย 4.0 ที่ตอบสนองต่อวิสัยทัศน์การพัฒนาประเทศสู่ความ “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” เพื่อธำรง ความเป็นไทยและแข่งขันได้ในเวทีโลกต้องประกอบด้วยคุณลักษณะ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ผู้เรียนต้องเป็นผู้ที่มีความเพียรใฝ่เรียนรู้และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ก้าวทันโลกยุคดิจิทัลและโลกที่มีการแข่งขันสูง ในอนาคต ผู้เรียนต้องมีสมรรถนะที่เกิดจากความรู้ เป็นผู้รอบรู้ มีสุนทรียภาพและประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาไทย มี ทักษะชีวิตเพื่อสร้างงานหรือประกอบสัมมาชีพบนพื้นฐานของความเป็นไทยมีความพอเพียง มีความมั่นคงใน ชีวิตและมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม 2) เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นผู้ที่มีทักษะทาง ปัญญา มีทักษะในศตวรรษที่ 21 มีความฉลาดด้านดิจิทัล มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีทักษะข้ามวัฒนธรรม มี สมรรถนะการบูรณาการข้ามศาสตร์และมีคุณลักษณะของความเป็นผู้ประกอบการเพื่อร่วมสร้างสรรค์และ พัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยีหรือทางสังคม สามารถเพิ่มโอกาสและมูลค่าให้กับตนเองและสังคมได้เสมอ 3) เป็นพลเมืองที่เข้มแข็งเป็นผู้มีความรักชาติรักท้องถิ่น รู้กฎรู้ผิดมีจิตสำนึกเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก มีจิต อาสา มีอุดมการณ์และมีส่วนร่วมในการพัฒนาชาติบนหลักการประชาธิปไตย รักความยุติธรรม รักความเท่า เทียมเสมอภาค รู้การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ให้น่าอยู่และลงตัวอย่างธรรมชาติ

การพัฒนาพลเมืองไทยให้มีคุณลักษณะของคนไทย 4.0 จำเป็นต้องอาศัยการศึกษาเป็นเครื่องมือ สำคัญ รัฐบาลจึงให้ความสำคัญต่อการจัดการศึกษากำหนดให้มีการปฏิรูปการศึกษาและพัฒนาปรับปรุง โครงสร้างของหน่วยงานเพื่อสนับสนุนการปฏิรูปการศึกษาให้ประสบผลสำเร็จ ครูคือผู้ถ่ายทอดส่งต่อความรู้ คุณลักษณะของคนไทย 4.0 ที่จะให้เกิดกับผู้เรียน หน่วยงานทางการศึกษาจึงได้มีการปฏิรูประบบการจัดการ เรียนรู้ให้มีคุณภาพมีการประเมินผล สื่อตำราเรียนและการผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอนให้กับครูได้ส่งต่อ วิธีการเรียนรู้กับผู้เรียน (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศ, 2557) การพัฒนาคุณลักษณะของคนไทย 4.0 เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงนวัตกรรมต้องพัฒนาให้ยั่งยืนให้เกิดในระดับองค์การขนาดเล็ก ไปสู่องค์การขนาดใหญ่

การส่งเสริมการผลิตนวัตกรรมต้องให้เกิดขึ้นในระดับสถานศึกษาต้องพัฒนาองค์การให้เป็น องค์การนวัตกรรม (Innovative Organization) ในบริบทองค์การทางการศึกษาที่มุ่งไปสู่การจัดการเรียนรู้ของ

ครู และการเรียนรู้ของผู้เรียนเรียกว่า“องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้”(Innovative Learning Organization : ILO) องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการขับเคลื่อนประเทศไทยสู่การเป็น Thailand 4.0 และพัฒนาพลเมืองของประเทศไทยให้เป็นคนไทย 4.0 จุดเริ่มที่สถานศึกษา ที่มีผู้บริหาร ครู ผู้เรียน ผู้ปกครอง ที่จะร่วมมือกันพัฒนาสถานศึกษาให้ก้าวสู่องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศ, 2557)

การพัฒนาองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาแล้วประสบผลสำเร็จคือการบริหารจัดการแบบมุ่งผลลัพธ์สำคัญ (Objectives and key results : OKRs) เกิดจากบริษัท Intel นำโดย Andy Grove และทีมผู้บริหารต้องการให้พนักงานมุ่งทำงานเพื่อทำให้บริษัทมีการนำผลการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งผู้บริหารได้ตระหนักว่าการตั้งเป้าหมายเพื่อกำหนดผลลัพธ์จะช่วยจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ต้องการและผลักดันให้คนทำงานไปสู่เป้าหมายและทิศทางขององค์การที่กำหนดขึ้น ผู้บริหารจึงได้นำแนวคิด OKRs เริ่มจากการตั้งวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้บรรลุผลก่อน จากนั้นจึงระบุว่าจะบอกได้อย่างไรว่าสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว Andy Grove ได้นำแนวคิดการระบุผลลัพธ์ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ได้ตั้งไว้ เรียกว่า OKRs ซึ่งประกอบด้วย (O): Objective หมายถึง เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ในการปฏิบัติงานและ (KRs): Key Results หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในการดำเนินงานตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ได้นำแนวคิดนี้มาปรับใช้ในบริษัท Intel ทำให้องค์การเกิดผลงานนวัตกรรมสมัยใหม่ผลิตออกสู่ท้องตลาดทำให้คนทั่วโลกยอมรับในผลิตภัณฑ์ที่องค์กรผลิตขึ้น

Doerr (2562) ได้นำ OKRs มาปรับใช้ที่ Google โดยตระหนักถึงความสำคัญของการนำแนวคิด OKRs มาใช้ในการปรับปรุงผลผลิตของพนักงานและขององค์การทำให้การทำงานของ Google เกิดประสิทธิภาพสูงขึ้น จนถูกนำมาประยุกต์ใช้ในองค์กรหลายแห่งส่วนใหญ่จะเป็นองค์กรทำธุรกิจด้านเทคโนโลยี เช่นบริษัท LinkedIn, Twiter, Oracle, Sears, GE, Spotify, Dropbox, Amazon, Facebook, Airbnb เป็นต้น (ดโนยา ตั้งอุทัยสุข, 2562) หลังจากองค์การนำแนวคิด OKRs มาประยุกต์ใช้จนทำให้บริษัทประสบผลสำเร็จ จากการนำแนวคิด OKRs มาประยุกต์ใช้ส่วนใหญ่เป็นองค์กรธุรกิจ Start Up ที่เน้นการทำธุรกิจแบบก้าวกระโดด เน้นการนำเทคโนโลยีและแอปพลิเคชันมาใช้ในการดำเนินธุรกิจ เพื่อดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน เป้าหมายความต้องการที่จะพัฒนาสิ่งใหม่หรือกระทำการสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นในองค์กร (กิตติพัทธ์ จิรวาสวงศ์, 2562) จึงทำให้ธุรกิจประเภทนี้เกิดผลลัพธ์อย่างรวดเร็ว เพราะมีความยืดหยุ่นและคล่องตัวในการดำเนินงาน การนำ OKRs มาใช้กับองค์กรจำเป็นต้องสะท้อนคิดถึงความแตกต่างขององค์กรแต่ละแห่งที่เหมาะสมกับระดับขององค์กรนั้น ต้องสอดคล้องกันทั้งผลลัพธ์ใหญ่และผลลัพธ์ย่อย

แนวทางหลักในการสร้างองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ คือการเรียนรู้ของสมาชิกในองค์กร ลักษณะการเรียนรู้ของคนในองค์กรจะสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ขององค์การสมาชิกขององค์กรที่เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้จะมีลักษณะสนใจและใฝ่หาที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่อยู่เสมอ มีความปรารถนาที่จะเรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพของตนมุ่งสู่จุดหมายและความสำเร็จที่กำหนดไว้ มีสติ มีแบบแผนทางจิตสำนึกของคนในองค์กรสะท้อนถึงพฤติกรรมของคนในองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ จะเกิดขึ้นเมื่อสมาชิกในองค์กรมีแบบแผนทางจิตสำนึกหรือความมีสติที่เอื้อต่อการสะท้อนภาพที่ถูกต้องชัดเจนและมีการจำแนกแยกแยะมุ่งหวังที่จะ

ปรับปรุงความถูกต้องในการมองโลกและปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นรวมทั้งการทำความเข้าใจในวิธีการที่จะสร้างความชัดเจนเพื่อการตัดสินใจได้อย่างถูกต้องหรือมีวิธีการที่จะตอบสนองความเปลี่ยนแปลงที่ปรากฏอยู่ได้อย่างเหมาะสม ไม่ผันแปรหรือทอดลอย เมื่อเผชิญกับวิกฤตการณ์ต่างๆ การปรับแนวคิดของคนในองค์กรให้เป็นไปในทางที่ถูกต้องเชื่อมั่นศรัทธาต้องปรับตัวผู้นำหรือตัวผู้บริหารสถานศึกษาก่อน (รังสรรค์ ประเสริฐศรี, 2548)

การสร้างองค์การนวัตกรรมมีจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้จากตัวบุคคล ทีมงานและองค์การในสถานศึกษาการส่งเสริมให้บุคลากรในองค์กรมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งในความคิดเชิงระบบ ความสามารถที่เป็นเลิศส่วนบุคคล การทำงานเป็นทีมและการมองเห็นภาพวิสัยทัศน์ร่วมกันทั้งองค์กร จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้นำหรือผู้บริหารสามารถเริ่มต้นในการพัฒนาองค์การ (ธีระ รุจเจริญ, 2545)

การพัฒนาคนไทยให้มีสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงนวัตกรรมเป็นเป้าหมายสำคัญของคุณลักษณะของคนไทย 4.0 จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนไทยยังมีความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงนวัตกรรมอยู่ในระดับที่ยังไม่น่าพึงพอใจ ในการเรียนการสอนในปัจจุบัน ร้อยละ 90 เด็กไทยส่วนใหญ่เรียนแบบท่องจำ ไม่ชอบการคิดนอกกรอบ ชอบเลียนแบบบุคคลอื่น ไม่มีผู้สนับสนุนและต่อยอดทางความคิด ทำให้เด็กไทยขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

นอกจากเด็กไทยขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แล้วเด็กไทยยังขาดความคิดเชิงนวัตกรรมจากงานวิจัย พบว่าผลการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาการคิดเชิงนวัตกรรมของเด็กไทยยังไม่น่าพึงพอใจ เห็นได้จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรที่ต่ำกว่ามาตรฐานด้านผู้เรียนเกี่ยวกับความรู้ความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ (คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณ) มีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตรประมาณร้อยละ 12 และมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพียงร้อยละ 24 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552)

ครูเป็นบุคคลสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงนวัตกรรม จากผลการวิจัยพบว่า ครูไทยยังขาดการจัดการเรียนรู้การบูรณาการความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงนวัตกรรมอยู่ในระดับที่ยังไม่น่าพึงพอใจ เนื่องจากในปัจจุบันทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้บรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนที่ชัดเจน ทำให้การเรียนการสอนส่วนใหญ่ของผู้เรียนเป็นเพียงผู้บริโภคความรู้ ไม่ได้เปิดโอกาสให้มีการคิดสร้างสรรค์ไปสู่แนวคิดใหม่ และการจัดการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติเหมือนกัน คิดแบบเดียวกัน และการวัดผลประเมินผลหรือการทดสอบในแต่ละวิชายังคงเน้นการทดสอบแบบมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวและปิดกั้นความคิดของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ และกมลรัตน์ ฉิมพาลี, 2559)

นอกจากนี้ครูไทยยังขาดการจัดการเรียนการสอนไม่นำความคิดเชิงนวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะครูยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ครูไทยกำลังประสบปัญหาในการพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่จะนำไปสู่การคิดเชิงนวัตกรรม ปัญหานี้จึงมีความจำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน (ชัยณรงค์ วงศ์ธีรทรัพย์, 2557)

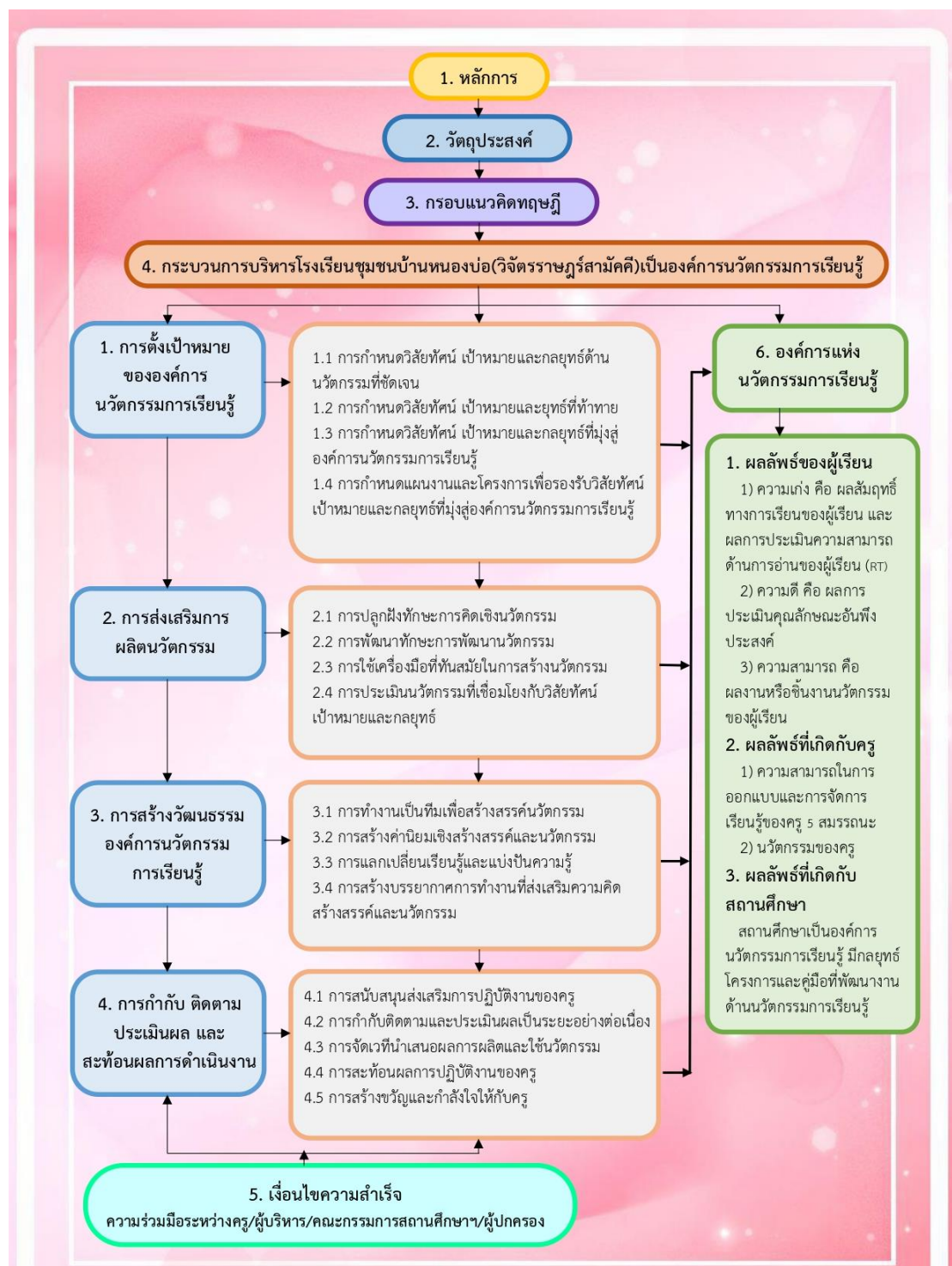
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ไม่อยู่ในระดับที่น่าพอใจเนื่องจากผลการประเมินสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตร ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และผลการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน ยังไม่เป็นไปตามที่โรงเรียนตั้งเป้าหมายไว้ โดยผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ลดลงจากปีการศึกษาที่ผ่านมา และต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับเขตและระดับชาติ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562)

จากการจัดการเรียนรู้ของครู พบว่า ครูขาดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงนวัตกรรม ขาดการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนการใช้กระบวนการ การจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน ขาดการใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ขาดการส่งเสริมผู้เรียนได้แสดงออกเต็มตามความสามารถ ขาดการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนไม่ได้นำมาใช้ ผู้เรียนไม่กล้าแสดงออก ขาดการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ บันทึกการประชุมครูและคณะกรรมการสถานศึกษา โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) (2661) และจากรายงานผลการดำเนินงานของโรงเรียน พบว่า ครูไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ครูไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการนิเทศติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโครงการและกิจกรรมของโรงเรียนได้ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรท้องถิ่นให้สอดคล้องกับประเพณีวัฒนธรรมและส่งเสริมการมีงานทำของผู้เรียนแต่ยังขาดการลงมือปฏิบัติจากครูและผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเครือข่ายการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาแต่ยังไม่เกิดผลที่ชัดเจนต่อการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา ผู้เรียนยังไม่สามารถแสวงหาความรู้จากสื่อเทคโนโลยีด้วยตนเองทางการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิง (รายงานผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการประจำปี 2661 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี), 2661)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยได้นำแนวคิด OKRs, เทคนิคการทำงานแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์ และการทำงานแบบมีส่วนร่วม มาประยุกต์ใช้ในการบริหารเพื่อให้โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) พัฒนาให้เป็นองค์กรนวัตกรรมการเรียนรู้โดยนำแนวคิดและ เทคนิคการบริหารดังกล่าวมาปรับใช้กับโรงเรียน โดยการบริหารสถานศึกษาด้วยแนวคิด I-OKRR ตามหลักการของ OKRs ของ Doerr (2562) ที่ได้นำแนวคิดนี้บริหารบริษัท Google จากการนำ OKRs มาทดลองใช้ที่โรงเรียนจะต้องมีการสะท้อนผลให้ครูได้รับรู้ผลการจัดการเรียนรู้จึงได้ปรับแนวคิดนี้เพิ่มเป็น I-OKRR เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาซึ่งสำคัญดังกล่าว ได้แก่ O: Objectives หมายถึงสถานศึกษาต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนและมีความท้าทาย และ KR: Key Results หมายถึงสถานศึกษาต้องมีผลลัพธ์ที่สำคัญที่สามารถใช้เป็นตัววัดการเดินทางไปถึงเป้าหมายนั้นได้ R: Reflection หมายถึงสถานศึกษามีการสะท้อนผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้ครู คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครองรับทราบ และ I: Innovation หมายถึงสถานศึกษามีเป้าหมายชัดเจนคือการเป็น“องค์กรนวัตกรรมการเรียนรู้”

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิด I-OKRR มาพัฒนาเป็นรูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์กรนวัตกรรมการเรียนรู้

2. รูปแบบการบริหารโรงเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้



รูปภาพ รูปแบบการบริหารโรงเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนนำ 2) ส่วนเนื้อหา : กระบวนการ และ 3) ส่วนผลลัพธ์ มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนนำ

1. หลักการของรูปแบบ

เพื่อให้มีวิธีการในการบริหารงานของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ที่เข้าใจตรงกันทุกฝ่ายทั้งครู ผู้บริหาร คณะกรรมการสถานศึกษา มีความชัดเจนในเป้าหมายของการจัดการศึกษาในระดับชั้นต่างๆ ให้มีคุณภาพมีนวัตกรรมจากการจัดการเรียนรู้ทั้งโรงเรียน

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ ประกอบด้วย

- 2.1) เพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
- 2.2) เพื่อส่งเสริมการผลิตนวัตกรรม
- 2.3) เพื่อกำกับ ติดตาม ประเมินผลและสะท้อนผลการดำเนินงานเกี่ยวกับงานนวัตกรรม

3. กรอบแนวคิดทฤษฎี ประกอบด้วย

- 3.1) เทคนิคการบริหารแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์
- 3.2) การบริหารแบบมีส่วนร่วม
- 3.3) การบริหารแบบ OKR_s
- 3.4) แนวคิด I-OKRR ตัวอักษรแต่ละตัวมีความหมาย ดังนี้
 - Innovation: I หมายถึง การมีนวัตกรรม
 - Objective: O หมายถึง การกำหนดเป้าหมาย
 - Key Results: KR หมายถึง การกำหนดผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นตามเป้าหมาย
 - Reflection: R หมายถึง การสะท้อนผลการปฏิบัติงาน

ส่วนที่ 2 ส่วนเนื้อหา : กระบวนการ

4. กระบวนการบริหารโรงเรียนเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 4.1) การตั้งเป้าหมายองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
 - 4.1.1) การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย และกลยุทธ์ด้านนวัตกรรมที่ชัดเจน
 - 4.1.2) การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย และกลยุทธ์ที่ทำนาย
 - 4.1.3) การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย และกลยุทธ์ที่มุ่งสู่องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
 - 4.1.4) การกำหนดแผนงานและโครงการเพื่อรองรับวิสัยทัศน์ เป้าหมาย และกลยุทธ์ที่มุ่งสู่องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
- 4.2) การส่งเสริมการผลิตนวัตกรรม
 - 4.2.1) การปลูกฝังทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม
 - 4.2.2) การพัฒนาทักษะการพัฒนานวัตกรรม
 - 4.2.3) การใช้เครื่องมือที่ทันสมัยในการสร้างนวัตกรรม

- 4.2.4) การประเมินนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ เป้าหมาย และกลยุทธ์
- 4.3) การสร้างวัฒนธรรมองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
 - 4.3.1) การทำงานเป็นทีมเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม
 - 4.3.2) การสร้างค่านิยมเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม
 - 4.3.3) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ในองค์การ
 - 4.3.4) การสร้างบรรยากาศการทำงานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- 4.4) การกำกับ ติดตาม ประเมินผลและสะท้อนผลการดำเนินงาน
 - 4.4.1) การสนับสนุนส่งเสริมการปฏิบัติงานของครู
 - 4.4.2) การกำกับติดตามและประเมินผลเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง
 - 4.4.3) การจัดเวทีนำเสนอผลการผลิตและใช้นวัตกรรม
 - 4.4.4) การสะท้อนผลการปฏิบัติงานของครู
 - 4.4.5) การสร้างขวัญและกำลังใจให้กับครู

5. เงื่อนไขความสำเร็จ ประกอบด้วย

- ผู้บริหารสถานศึกษา ครู คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้เรียน และผู้ปกครอง
- 5.1) ร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย และกลยุทธ์ด้านนวัตกรรม
 - 5.2) ร่วมกันกำหนดโครงสร้างองค์การที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรม
 - 5.3) ร่วมกันสนับสนุนสร้างสรรค์นวัตกรรม
 - 5.4) ร่วมรับผิดชอบ ตรวจสอบได้
 - 5.5) ร่วมสร้างทีมงานนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

ส่วนที่ 3 ส่วนผลลัพธ์

6. องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 6.1) ผลลัพธ์ของผู้เรียน
 - 6.1.1 ความเก่ง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT)
 - 6.1.2 ความดี คือ ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 6.1.3 ความสามารถ คือ ผลงานหรือชิ้นงานนวัตกรรมของผู้เรียน
- 6.2) ผลลัพธ์ที่เกิดกับครู
 - 6.2.1 ความสามารถในการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ของครู 5 สมรรถนะ
 - 1) ด้านการจัดการเรียนรู้บูรณาการเทคโนโลยี (TPACK)
 - 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ของครูในศตวรรษที่ 21
 - 3) ด้านการบริหารหลักสูตรสู่ห้องเรียน
 - 4) ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21
 - 5) ด้านการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียน

6.2.2 นวัตกรรมของครู

6.3) ผลลัพธ์ที่เกิดกับสถานศึกษา

6.3.1 สถานศึกษาเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้มีกลยุทธ์ โครงการและคู่มือที่พัฒนางานด้านนวัตกรรมการเรียนรู้

3. การนำรูปแบบไปปฏิบัติ

กระบวนการนำโครงการสู่การปฏิบัติเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

วิสัยทัศน์และแนวทางการพัฒนา

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

ศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหา

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถม ศึกษา อุบลราชธานี เขต 1 เปิดสอนชั้นอนุบาล 2 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีนักเรียนจำนวน 253 คน ข้าราชการครู 12 คน ได้ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา เพื่อนำไปกำหนดแนวทางการพัฒนาสภาพภายในสถานศึกษามีจุดอ่อนมากกว่าจุดแข็ง คือ ผู้เรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ไม่กล้าแสดงออก ไม่เคยได้รับรางวัลจากการประกวดแข่งขัน ครูไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ครูไม่มีสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 วิเคราะห์ด้านโอกาสและอุปสรรค พบว่า มีโอกาสที่จะพัฒนาด้านการศึกษาได้มากทั้งด้านบุคลากรและด้านงบประมาณที่ได้รับประจำปี เพียงพอในการนำมาบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพได้วิเคราะห์ด้านสังคมและวัฒนธรรม เป็นสังคมชนบทมีความเป็นอยู่เอื้ออาทรและพึ่งพาอาศัยกัน ชุมชนมีส่วนร่วมกับสถานศึกษา ด้านเทคโนโลยีสามารถสนับสนุนให้เกิดการผลักดันไปสู่การเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษาให้สถานศึกษาเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ ด้านการเมืองและกฎหมายชุมชนให้ความสนใจปฏิบัติตามระบอบประชาธิปไตย ด้านเศรษฐกิจชาวบ้านส่วนใหญ่มีฐานะยากจน ซึ่งเป็นอุปสรรคเพียงเล็กน้อย จากการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา นำมากำหนดเป็นแนวทางการพัฒนาที่จะพัฒนาให้เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และได้มีการประชุมภาคีเครือข่ายเพื่อร่วมกันกำหนดแนวทางในการพัฒนาสถานศึกษา ดังนี้

วิสัยทัศน์ : Vision

ภายในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ บริหารจัดการตามแนวคิด I-OKRR เกิดความมั่นคง มั่นคั่ง ยั่งยืน

พันธกิจ : Mission

1. สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าเรียนอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเสมอภาค
2. จัดการศึกษาได้คุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. พัฒนาศักยภาพและเพิ่มขีดความสามารถของผู้เรียนเพื่อดำเนินชีวิตในสังคมเทคโนโลยีการแข่งขัน
4. บริหารสถานศึกษาให้เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ (ตามแนวคิด I-OKRR)

เป้าประสงค์ : Goals

1. ผู้เรียนวัยเรียนทุกคนในเขตบริการมีโอกาสได้เรียนอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเสมอภาค
2. ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ทักษะการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
3. บริหารสถานศึกษาตามแนวคิด I-OKRR เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

กลยุทธ์การพัฒนา : Strategies

- กลยุทธ์ที่ 1 จัดการศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
- กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนาคุณภาพผู้เรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรม
- กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนาครูเพื่อจัดการเรียนรู้ทักษะเชิงนวัตกรรม
- กลยุทธ์ที่ 4 สร้างโอกาสทางการศึกษาเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
- กลยุทธ์ที่ 5 จัดแหล่งเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
- กลยุทธ์ที่ 6 บริหารสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

แนวทางการดำเนินงานตามกลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ 1 จัดการศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

แนวทางการพัฒนา เน้นสร้างทีมงาน ครู/ผู้เรียน/ผู้ปกครอง

1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อปลูกฝังผู้เรียนให้เคารพ สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ใฝ่ฝัน ยั่งยืน
2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีคุณลักษณะตามค่านิยมไทย 12 ประการ มีจิตสำนึกอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ห่วงใยสิ่งแวดล้อม
3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อปลูกฝังผู้เรียนใฝ่ดี ใฝ่เรียนรู้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ครูและผู้เรียนทุกคนมีทักษะเชิงนวัตกรรมแสดงออกถึงความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์กับทุกกิจกรรมที่ร่วมกันจัดขึ้น
2. ครูและผู้เรียนทุกคนน้อมนำศาสตร์พระราชาร. 9 และพระบรมราโชบาย ร. 10 มาปฏิบัติถูกต้อง
3. ครูและผู้เรียนทุกคนปฏิบัติตามแนวคิด มีทักษะเชิงนวัตกรรม พร้อมเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนาคุณภาพผู้เรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรม

แนวทางการพัฒนา เน้นสร้างทีมงาน ครู/ผู้เรียน/ผู้ปกครอง

1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อทดสอบ RT, NT, O-net ให้ได้ค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ
2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเพื่อเข้าทดสอบความสามารถในงานศิลปหัตถกรรมทุกระดับ
3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณของผู้เรียน 3Rs*8Cs*2Ls
4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่มีผลงานนวัตกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรม ระเบียบ วินัย เป็นคนรับผิดชอบ ปฏิบัติตนเกิดผลที่ยั่งยืน ด้วยวิธีคิดของผู้เรียนเอง
5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อจัดอาหารกลางวันด้วยกระบวนการใหม่ตาม Thai School Lunch
6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อเป็นต้นแบบพัฒนาสุขภาพ ร่างกายผู้เรียนให้ได้สัดส่วนสมวัยตามมาตรฐานของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข
7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมสื่อนเฉพาะคนหรือเฉพาะกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนกล้าพูด กล้าแสดงออก อย่างมีความสุขตามวัย
8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเขียนสวดตามแบบกระทรวง ศึกษาธิการเพื่อฝึกสมาธิ พัฒนาการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดรอบคอบและฝึกการถอดรหัสโค้ดดิ้ง

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 RT อ่านออก เขียนสวด คิดคำนวณได้ทุกคน
2. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 NT ภาษาไทย คิดคำนวณ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ
3. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 O-net ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ หรือผู้เรียนได้ระดับการทดสอบรายคนได้คะแนนเต็ม 100 ตามความสามารถผู้เรียน
4. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนพัฒนาความสามารถได้รางวัลในงานศิลปหัตถกรรม เหรียญทองระดับประเทศ
5. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนมีกระบวนการทำงานใหม่ มีผลิตภัณฑ์ใหม่ พัฒนาสู่ความยั่งยืน
6. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนทุกคนมีร่างกาย น้ำหนัก ส่วนสูงสมส่วน สุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง
7. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนได้รับผลการตัดสินผลการเรียนผ่านในระดับดีมาก
8. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนทุกคนลายมือสวดตามแบบกระทรวงศึกษาธิการ

กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนาครูเพื่อจัดการเรียนรู้ทักษะเชิงนวัตกรรม

แนวทางการพัฒนา เน้นสร้างทีมงาน ครู/ผู้เรียน/ผู้ปกครอง

1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจากการรับฟังข่าวสารเข้าสู่ข่าว สพฐ. นำความรู้มาปรับใช้กับโรงเรียนและผู้เรียนให้มีทักษะเชิงนวัตกรรม
2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมนำความรู้ที่ได้จากการอบรมมาประยุกต์ใช้เพื่อ มีทักษะการสอนใหม่ มีสื่อนวัตกรรมใหม่ หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ใหม่
3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมของครูพัฒนาออนไลน์เพื่อให้เกิดสมรรถนะครูสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21
4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้คิดต่อยอดจากเรื่องที่ครูสอน และคิดแบบซับซ้อนผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานเชิงนวัตกรรม
5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมศึกษาดูงานโรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จได้รับรางวัลเพื่อนำความรู้มาประยุกต์ต่อยอดผลิตสื่อนวัตกรรมใหม่ให้ผู้เรียนเกิดทักษะเชิงนวัตกรรม
6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมทำกิจกรรม PLC ตามระดับสายชั้น เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการประยุกต์ใช้ความรู้สร้างแนวคิดใหม่ ผลิตสื่อนวัตกรรม หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ใหม่ ให้ผู้เรียนเกิดทักษะเชิงนวัตกรรม
7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมนำผลงานที่เป็นนวัตกรรมออกเผยแพร่ หรือเข้าประกวดแข่งขัน

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เข้ารับการอบรม ร้อยละ 100 มีนวัตกรรมต่อยอดจากการรับข่าวสาร
2. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมครูทุกคน มีสื่อนวัตกรรมพัฒนานักเรียนได้ปฏิบัติจริง คิดเป็นกระบวนการ
3. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมครูทุกคนทำกิจกรรม PLC ตามสายชั้นที่สอนทุกสัปดาห์
4. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมครูพัฒนาสื่อการเรียนรู้ 50 ชิ้น/ภาคเรียน
5. ครูหรือผู้เรียนมีผลงานเชิงนวัตกรรม หรือได้รับรางวัลการผลิตนวัตกรรมอย่างน้อย 1 รางวัล/ปีการศึกษา

กลยุทธ์ที่ 4 สร้างโอกาสทางการศึกษาเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

แนวทางการพัฒนา เน้นสร้างทีมงาน ครู/ผู้เรียน/ผู้ปกครอง

1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยสื่อ DLIT, DLTV และใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพวิธีการสอนสมัยใหม่ด้าน ICT
2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนระดับชั้นอนุบาลได้รับการเตรียมความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์ วินัย สังคม สติปัญญา อย่างรอบด้านให้มีความพร้อมเพื่อเตรียมเข้าสู่สังคมองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

3. ทีมงานร่วมกันคิดกิจกรรมสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมจัดแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้เพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องวิทยาศาสตร์ ห้องคณิตศาสตร์ ห้องภาษาไทยและห้องภาษาต่างประเทศ

4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เช่น ห้องฝึกงาน คหกรรม ห้องฝึกงานช่างไม้ ช่างปูน ช่างก่อสร้าง และเตรียมพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกงานอาชีพเกษตรกรรมปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์

5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมสร้างโอกาสผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงโดยพาผู้เรียนไปศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน เช่น ชุมชน อำเภอ ตำบล จังหวัด ต่างจังหวัดหรือต่างประเทศ

6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมสอนเสริมด้วยนวัตกรรมสมัยใหม่ก่อนทดสอบในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1,3,6

7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมออกเยี่ยมบ้านผู้เรียนและจัดหาทุนเพื่อสนับสนุนการศึกษาผู้เรียนที่ยากจนและขาดแคลนทุนการศึกษาเพื่อให้โอกาสเข้าสู่องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนที่เป็นเด็กพิเศษได้รับการดูแลและได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพมีแผนการสอนเฉพาะบุคคล (IEP)

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ทุกชั้นเรียนมีสื่อการเรียนการสอนสื่อนวัตกรรมที่ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิต
2. ผู้เรียนระดับชั้นอนุบาลทุกคนมีความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์ วินัย สังคม และสติปัญญา กล้าแสดงออก เก่ง ดี มีความสุข ตามวัยมีความพร้อมเป็นนักวิทยาศาสตร์น้อย
3. โรงเรียนมีห้องเรียนพิเศษพร้อมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าครบบตามมาตรฐานและพร้อมส่งเสริมให้เป็นเด็กสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21
4. จัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้ผู้เรียนที่สามารถพิเศษได้ไปทดสอบความสามารถในงานมหกรรมทางวิชาการระดับชาติ
5. ผู้เรียนทุกคนได้เรียนวิชาการและวิชาอาชีพตามที่ตนสนใจจนมีพฤติกรรมการประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ ผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือกระบวนการใหม่
6. ผู้เรียนยากจนทุกคนได้รับการดูแลได้รับทุนการศึกษาจากเอกชนและรัฐบาล
7. ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในสถาบันที่ตนสนใจ

กลยุทธ์ที่ 5 จัดแหล่งเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

แนวทางการพัฒนา เน้นสร้างทีมงาน ครู/ผู้เรียน/ผู้ปกครอง

1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเกี่ยวกับนวัตกรรมใหม่เป็นระบบให้ความรู้ ปลูกจิตสำนึกด้านการผลิต การบริโภค ที่ครูและผู้เรียนเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมนำเทคโนโลยีมาจัดทำระบบสารสนเทศเก็บข้อมูลความรู้เพื่อรักษาสีสิ่งแวดล้อม นำความรู้มาประยุกต์ใช้ ตามแนวทาง Thailand 4.0

3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้างวัสดุ ครุภัณฑ์ ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมพิจารณาก่อนซื้อไม่นำขยะเข้าโรงเรียน

4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อบูรณาการหลักสูตรสถานศึกษาเกี่ยวกับการจัดการสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา เกี่ยวกับวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ การผลิตและบริโภค การลดปริมาณขยะ และลดมลพิษในโรงเรียน

5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมในโรงเรียนให้น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน เพื่อให้มีบริบทที่เป็นแบบอย่างเอื้อหรือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนและชุมชน

6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจัดการศึกษาให้เป็นโรงเรียนต้นแบบโรงเรียนปลอดขยะ มีนวัตกรรมกำจัดขยะก่อนนำสิ่งต่างๆ เข้าสู่โรงเรียน

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ได้ทีมงานสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ปราศจากขยะ
2. เป็นโรงเรียนต้นแบบเพื่อศึกษาดูงานโรงเรียนสิ่งแวดล้อมระดับประเทศ

กลยุทธ์ที่ 6 บริหารสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

แนวทางการพัฒนา เน้นสร้างทีมงาน ครู/ผู้เรียน/ผู้ปกครอง

1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมบริหารจัดการตามแนวคิด I-OKRR ซึ่งเป็น การสร้างนวัตกรรม ส่งเสริมให้ครูตั้งเป้าหมายเพื่อให้มีผลลัพธ์ตามเป้าหมายและสะท้อนผลงานให้ครูมีทักษะเชิงนวัตกรรม หรือคิดพัฒนาต่อยอดชิ้นงานโดยไม่หยุดนิ่ง

2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมส่งงานทางระบบ Electronic เพื่อลดการใช้กระดาษลดภาวะโลกร้อนและนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อความรวดเร็ว

3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมประสานงาน กับหน่วยงานต่างๆ ให้งานการสอนมีความคล่องตัวและได้รับการสนับสนุนจากชุมชน หน่วยงานรัฐ และเอกชน

4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมประสานขอความร่วมมือ ผู้ปกครอง ภาครัฐและเอกชน เข้ามาร่วมพัฒนาการศึกษาและให้ความร่วมมือกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมห้องเรียนทันสมัยมีสื่อการเรียนการสอนเพียงพอเอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู สะอาด เป็นระเบียบ สวยงาม มีบรรยากาศน่าเรียน

6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจัดระบบการนิเทศแบบ POCRPK เป็นรูปแบบการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูให้มีทักษะเชิงนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของครูผู้สอน

7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจัดระบบประกันคุณภาพตามกระบวนการเป็นระบบได้มาตรฐานการศึกษาของ สพฐ. และ สมศ. กำหนด

8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมดูแลอาหารกลางวัน อาหารเสริมนม ให้นักเรียนรับประทานอาหารดีมีคุณภาพตามโปรแกรม Thai School Lunch

9. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมบริหารจัดการระบบการเงิน การบัญชี และทรัพย์สินของโรงเรียนให้เป็นระบบ โปร่งใส ตรวจสอบได้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. มีรูปแบบการบริหารสถานศึกษาตามแนวคิด I-OKRR เพื่อให้ครูและนักเรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรม
2. ส่งงานรวดเร็วทันเวลา ลดปริมาณการซื้อกระดาษเพื่อรักษาสິงแวดล้อม
3. มีหน่วยงานให้ความร่วมมือกับการจัดกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนเพิ่มขึ้น
4. ห้องเรียนได้มาตรฐานมีสื่อการเรียนการสอนทันสมัย ห้องเรียนสะอาด เป็นระเบียบ สวยงาม
5. มีการนิเทศแบบสอนแผนงาน แบบกัลยาณมิตรเป็นระบบ นิเทศทุกสัปดาห์ ทุกห้องเรียน
6. มีระบบประกันคุณภาพการศึกษาตามมาตรฐานการศึกษา สพฐ. และ สมศ. ผู้ปกครองไว้วางใจ

แผนงานโรงเรียนในการปฏิบัติสู่การเป็นองค์กรนวัตกรรมการเรียนรู้

โรงเรียนได้วางกลยุทธ์การพัฒนาการศึกษาออกเป็น 6 กลยุทธ์ 10 โครงการ ในการจัดการศึกษาเพื่อตอบสนองกลยุทธ์ดังกล่าวจึงได้วางแผนดำเนินการเป็นโครงการ กิจกรรม ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 จัดการศึกษาเพื่อเป็นองค์กรนวัตกรรมการเรียนรู้

ชื่อโครงการที่ 1 พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะเชิงนวัตกรรมควมมีระเบียบ วินัย มั่นคง ยั่งยืน

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. จัดระเบียบแถว แสดงออกถึงความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
2. จัดระบบรักษาความสะอาดและ ดูแลการจราจรภายในโรงเรียน
3. จัดระเบียบการแต่งกายชุดสะอาด รีดเรียบร้อย ถูกต้องตามวัน
4. ฝึกมารยาทการพูด การไหว้ให้ได้ 50/วัน การนั่งพับเพียบ การเดิน
5. ฝึกมารยาทการรับประทานอาหาร การนั่งเรียน การพูดมีสติ
6. ฝึกให้กล้าพูด กล้าแสดงออกหน้าชั้น หน้าเสาธง แบบคนเดียว
7. ฝึกคัดแยกขยะจากชั้นอนุบาล-ป.6 ปลุกฝังนำไปคัดแยกได้ที่บ้าน
8. ฝึกการรับผิดชอบเขตความสะอาด การออม การส่งงาน
9. ปลุกฝังให้รักษาอัตลักษณ์ความเป็นบ้านหนองบ่อ
10. ฝึกการรอคอย การเสียสละ จิตอาสาในชั้นเรียนชมเชยคนทำดี
11. ปลุกฝังนิสัย การออมทรัพย์ รายวันแบ่งเก็บแบ่งใช้
12. ครูและนักเรียนร่วมกันคิดค้นนวัตกรรม รูปแบบ วางระบบ เพื่อความแปลกใหม่อยากจะปฏิบัติ

ร่วมกับ

ชื่อโครงการที่ 2 พัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อสืบสานวัฒนธรรมวันสำคัญ ประกอบด้วย

1. วันขึ้นปีใหม่ ส่งท้ายปีเก่า จัดปายนิเทศ
2. วันเด็ก ทำบุญตักบาตร จัดกิจกรรมวันเด็ก

3. วันครู ปลุกฝังให้ผู้เรียนรักเทิดทูลบุญคุณของครู
4. วันแห่งความรัก ปลุกฝังให้รักห้องเรียน รักครู รักเพื่อน รักโรงเรียน
5. วันสำคัญทางศาสนา ปลุกฝังให้มีความรู้ ตามหลักธรรมคำสอนที่ถูกต้อง คิดดี พูดดี ทำดี ฝึกให้
บริจาทานกับพระ ฝึกให้ทานกับครู ฝึกให้ทานกับเพื่อน
6. วันสำคัญกับสถาบันพระมหากษัตริย์ ให้ความรู้จัดป้ายนิเทศ
7. ครูและผู้เรียนมีนวัตกรรมการที่คิดร่วมกันและมีการกำหนดเป้าหมายความสำเร็จมีการรายงานผลและ
มีการสะท้อนผล นำผลไปคิดพัฒนาต่อยอดให้ดียิ่งขึ้น

กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนาคุณภาพผู้เรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรม

ชื่อโครงการที่ 3 พัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมปลูกฝังวัฒนธรรมองค์การความรับผิดชอบ

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. ฝึกการทำความเคารพครู พ่อแม่ เพื่อนๆ สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
2. ฝึกการรักษาความสะอาด การเข้าแถว เจียม
3. ฝึกการเก็บกระเป๋าสุด หนังสือ ถาดอาหาร ทำความสะอาดโต๊ะ
4. ฝึกการรับประทานอาหาร การเก็บล้าง ทำความสะอาด
5. ฝึกการใช้ห้องน้ำห้องส้วม รักษาสมบัติส่วนรวม
6. ฝึกการตั้งคำถาม ฝึกการสังเกต ฝึกการตอบคำถาม
7. ฝึกการยืน ฝึกการนั่ง ฝึกการกราบ ฝึกไหว้ ฝึกพูดหน้าชั้นใช้ไมล์
8. ฝึกคัดแยกขยะ ฝึกเก็บไม้กวาด ฝึกรับผิดชอบงานมอบให้ทำ
9. ฝึกการขออนุญาต การไหว้ขอบคุณ การไหว้ขอโทษ
10. ฝึกปิดน้ำ ปิดไฟ ปิดพัดลม ปิดทีวี ฝึกรักษาต้นไม้ไม้เด็ดใบ ดอก
11. การปลูกฝังให้เป็นนิสัยต้องมึนวัตกรรมการ วิธีการ เพื่อให้ไม่เบื่อในการฝึก ครูและนักเรียนต้องคิด
ร่วมกัน ฝึกวันละไม่ต่ำกว่า 30 ครั้ง/วัน จึงจะเกิดเป็นการปลูกฝังนิสัยแบบยั่งยืน

ชื่อโครงการที่ 4 พัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นอนุบาล 2,3 พัฒนาการเชิงนวัตกรรมทุกด้านตามขบวนการบ้าน
วิทยาศาสตร์น้อย เพื่อให้ครูนำกระบวนการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยมาพัฒนาผู้เรียน
2. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อ่านออก เขียนสวย คิดคำนวณได้ ผลการทดสอบ
RT สูงระดับประเทศ ขึ้นไป
3. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พัฒนาต่อยอดทักษะเชิงนวัตกรรมความสามารถ
เพื่อให้ผู้เรียนลายมือสวยมีผลงานระดับประเทศ
4. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประมวลความรู้ ด้านการอ่านการเขียนลายมือสวย
การคิดคำนวณ ครู ผู้เรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อให้การทดสอบ NT สูงระดับประเทศขึ้นไป

5. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครู ผู้เรียนพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ให้ลายมือสวย มีผลงานระดับประเทศ

6. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครู ผู้เรียนพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ให้ลายมือสวย มีผลงานระดับประเทศ

7. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครู ผู้เรียนพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมลายมือสวย ประมวลความรู้ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ได้ผลการทดสอบ O-NET สูง ระดับประเทศ ขึ้นไป

ชื่อโครงการที่ 5 พัฒนาการนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อลดความเหลื่อมล้ำของผู้เรียน

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. คัดกรอง เยี่ยมบ้าน 100%
2. จัดรส่งตรวจแยกเด็กพิเศษ
3. จัดการศึกษาฝึกอาชีพให้เด็กพิเศษ
4. พัฒนาต่อยอดส่งเข้าแข่งขันทักษะความสามารถ
5. จัดหาทุนทางการศึกษาให้ผู้เรียนที่ยากจน
6. ครูและผู้เรียนร่วมกันสร้างนวัตกรรมและพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมเด็กพิเศษ เด็กเรียนรู้ไม่ทันเพื่อน ให้มีพัฒนาการเพิ่มมากขึ้น

กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนาครูเพื่อจัดการเรียนรู้ทักษะเชิงนวัตกรรม

ชื่อโครงการที่ 6 พัฒนาครูเพื่อจัดการเรียนรู้ทักษะเชิงนวัตกรรม

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. จัดคนตรงงาน
2. จัดครูเข้าอบรม พัฒนา
3. ศึกษาดูงาน
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning
5. ผลิตสื่อการเรียนการสอน 30 ชิ้น/ภาคเรียน
6. ใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เหมาะสมกับผู้เรียนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามศตวรรษที่ 21
7. ส่งแผนจัดการเรียนรู้สมัยใหม่พร้อมสื่อการสอน
8. จัดตกแต่งชั้นเรียนได้น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน ทันสมัยเหมาะแก่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
9. ครูมีผลงาน มีนวัตกรรมที่นำมาจัดการเรียนรู้แล้วสามารถนำเข้าประกวดแข่งขันได้ 1 ชิ้น/ปีการศึกษา

กลยุทธ์ที่ 4 สร้างโอกาสทางการศึกษาเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

ชื่อโครงการที่ 7 จัดหา วัสดุ อุปกรณ์ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นอนุบาล 2
2. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นอนุบาล 3
3. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
5. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
6. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
7. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1
8. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2
9. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1
10. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2

ชื่อโครงการที่ 8 พัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสดงออกเชิงนวัตกรรม

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. ครูและผู้เรียนร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับชิ้นงานนวัตกรรม
2. ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิตคิดค้นนวัตกรรมเพื่อการแข่งขันการทดสอบความรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1,3,6
3. ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิตคิดค้นนวัตกรรมเพื่อเข้าวัดผลการอ่าน การเขียนลายมือสวยประเพณีทุกระดับชั้น 2 ครั้ง/ภาคเรียน
4. ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิตคิดค้นนวัตกรรมเพื่อแข่งขันกีฬา กีฬาเครือข่ายเพื่อส่งนักกีฬา อนุบาล ป.2 ป.4 ป.5 เข้าแข่งขันให้ได้รับรางวัลความสามารถทางความเข้มแข็งของร่างกาย
5. ครูและผู้เรียนร่วมกันเปิดโรงเรียนแสดงผลงานแสดงผลภัณฑ์นวัตกรรมชั้นเรียนละ 5 โครงการงาน

กลยุทธ์ที่ 5 จัดแหล่งเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ชื่อโครงการที่ 9 พัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

กิจกรรม ประกอบด้วย

1. แบ่งเขตดูแลสิ่งแวดล้อมให้ครูผู้เรียนร่วมกันคิดค้นนวัตกรรมเพื่อดูแลพื้นที่ให้มีสีเขียว
2. คิดค้นนวัตกรรมเพื่อปลูกฝังการคัดแยกขยะ นำมาขาย นำความรู้ไปปฏิบัติต่อบ้านเพื่อความยั่งยืนของการปฏิบัติ
3. คิดค้นต่อยอดนวัตกรรมการปลูกฝังการนำหลักของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปฏิบัติให้เป็นนิสัย และเป็นต้นแบบโรงเรียนเศรษฐกิจพอเพียง

4. คำนวณวัดกรรมปลูกฝังการทำความสะอาดห้องเรียน อาคารเรียน บริเวณโรงเรียน เขตรับผิดชอบให้สะอาดสวยงาม นาคู นาคูอยู่ นาคูเรียน
5. คำนวณวัดกรรมจัดหาอาหารกลางวันสะอาด สด ใหม่ ไม่มีสารปนเปื้อนโดยผลิตเองด้วยวิธีการที่ง่าย
6. มีนวัตกรรมการปลูกผัก เลี้ยงปลา เลี้ยงไก่ เพื่อส่งขายสหกรณ์และอาหารกลางวันทุกวัน

กลยุทธ์ที่ 6 บริหารสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

ชื่อโครงการที่ 10 บริหารสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

กิจกรรม ประกอบด้วย

งานวิชาการ

1. งานพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรสอนเสริม หลักสูตรท้องถิ่นเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ครู ผู้เรียน
2. จัดระบบประกันคุณภาพการศึกษาเป็นระบบ
3. จัดห้องสมุด อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) บริการนักเรียน ครู ชุมชน
4. คัดเลือกหนังสือเรียนให้ทันสมัยเพื่อพัฒนาแนวคิด ในศตวรรษที่ 21
5. รับ ย้าย ออกผลการเรียนผู้เรียนทันเวลาเป็นปัจจุบัน

งานบุคลากร

1. งบวันลา
2. งานเก็บข้อมูลเข้าอบรม
3. เลื่อนเงินเดือน
4. จ้างครูอัตราจ้าง
5. ออมทรัพย์เครือข่าย
6. ใช้นวัตกรรมสมัยใหม่ในการรวบรวม เก็บข้อมูล

งานงบประมาณ การเงิน พัสดุ

1. จัดทำแผนปฏิบัติการประจำปีคำนึงถึงการพัฒนา และก้าวให้ทันในศตวรรษที่ 21
2. เบิก-จ่ายเงิน ทุกประเภทเป็นปัจจุบัน โปร่งใส ทันเวลา
3. งานพัสดุ ลงทะเบียนพัสดุ รื้อถอนอาคารเรียน จัดซื้อจัดจ้าง ทันเวลาเป็นระบบ
4. ตั้งงบประมาณ ทำจัดซื้อจัดจ้าง ทันเวลา ด้วยระบบ Electronic
5. จัดซื้ออาหารกลางวัน ตามโปรแกรม Thai School Lunch
6. จัดซื้อวัสดุฝึกสอนสอบเด็กปกติ เด็กพิเศษ

งานบริหารทั่วไป

1. งานธุรการ รับส่งเอกสาร ดูแลระบบ ออกคำสั่ง จัดทำเอกสาร
2. จัดทำข้อมูลสารสนเทศโรงเรียน

3. ประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา 2 ครั้ง /ภาคเรียน
4. ประชุมผู้ปกครอง 2 ครั้ง/ภาคเรียน
5. ประชุมเครือข่าย
6. ประชุมผู้บริหารสถานศึกษา
7. ร่วมงานกับชุมชน เครือข่ายสถานศึกษา
8. ซ่อมแซม ห้องเรียน อาคารเรียน อาคารประกอบ
9. ปรับปรุงภูมิทัศน์ และปรับสภาพแวดล้อม

**รายละเอียดการดำเนินโครงการตามกลยุทธ์ของสถานศึกษา ในการใช้รูปแบบการบริหาร
โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้**

ตาราง รายละเอียดการดำเนินโครงการตามกลยุทธ์ของสถานศึกษา ในการใช้รูปแบบการบริหาร

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
กลยุทธ์ที่ 1 จัด การศึกษา เพื่อเป็น องค์การแห่ง นวัตกรรม	โครงการที่ 1 พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ เชิงนวัตกรรมความมีระเบียบ วินัย มั่นคง ยั่งยืน กิจกรรม ประกอบด้วย 1. จัดระเบียบแถว แสดงออกถึงความ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ 2. จัดระบบรักษาความสะอาดและ ดูแลการจราจรภายในโรงเรียน 3. จัดระเบียบการแต่งกายชุดสะอาด รัดกุมเรียบร้อย ถูกต้องตามวัน 4. ฝึกมารยาทการพูด การไหว้ให้ได้ 50/วัน การนั่งพับเพียบ การเดิน 5. ฝึกมารยาทการรับประทานอาหาร การนั่งเรียน การพูดมีสติ 6. ฝึกให้กล้าพูด กล้าแสดงออกหน้าชั้น หน้าเสาธง แบบคนเดียว 7. ฝึกคัดแยกขยะจากชั้นอนุบาล-ป.6 ปลูกฝังนำไปคัดแยกได้ที่บ้าน 8. ฝึกการรับผิดชอบเขตความสะอาด การออม การส่งงาน	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมเพื่อปลูกฝัง ผู้เรียนให้เคารพ สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ให้ มั่นคง ยั่งยืน 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมเพื่อปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรม ดำรงชีวิต ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง มีคุณลักษณะตาม ค่านิยมไทย 12 ประการ มี จิตสำนึกอนุรักษ์ทรัพยากรและ สิ่งแวดล้อม ห่วงใยเสียสละ 3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมเพื่อปลูกฝัง ผู้เรียนใฝ่ดี ใฝ่เรียนรู้ อยู่ ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมี ความสุข	1. ครูและผู้เรียนทุก คนมีทักษะเชิง นวัตกรรมแสดงออก ถึงความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์กับ ทุกกิจกรรมที่ร่วมกัน จัดขึ้น 2. ครูและผู้เรียนทุก คนน้อมนำศาสตร์ พระราชา ร. 9 และ พระบรมราโชบาย ร. 10 มาปฏิบัติถูกต้อง 3. ครูและผู้เรียนทุก คนปฏิบัติตาม แนวคิด มีทักษะเชิง นวัตกรรม พร้อมเป็น องค์การแห่ง นวัตกรรมการเรียนรู้

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	9. ปลุกฝังให้รักษาอัตลักษณ์ความเป็นบ้านหนองบ่อ 10. ฝึกการรอคอย การเสียสละ จิตอาสาในชั้นเรียนชมเชยคนทำดี 11. ปลุกฝังนิสัย การออมทรัพย์ รายวันแบ่งเก็บแบ่งใช้ 12. ครูและนักเรียนร่วมกันคิดค้นนวัตกรรม รูปแบบ วางระบบ เพื่อความแปลกใหม่อยากจะปฏิบัติร่วมกัน		
	โครงการที่ 2 พัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อสืบสานวัฒนธรรมวันสำคัญ ประกอบด้วย 1. วันขึ้นปีใหม่ ส่งท้ายปีเก่า จัดป้ายนิเทศ 2. วันเด็ก ทำบุญตักบาตร จัดกิจกรรมวันเด็ก 3. วันครู ปลุกฝังให้ผู้เรียนรักเทิดทูล บุญคุณของครู 4. วันแห่งความรัก ปลุกฝังให้รัก ห้องเรียน รักครู รักเพื่อน รักโรงเรียน 5. วันสำคัญทางศาสนา ปลุกฝังให้มีความรู้ ตามหลักธรรมคำสอนที่ถูกต้อง คิดดี พูดดี ทำดี ฝึกให้บริจาคน้ำกับพระ ฝึกให้ทานกับครู ฝึกให้ทานกับเพื่อน 6. วันสำคัญกับสถาบัน พระมหากษัตริย์ ให้ความรู้จัดป้ายนิเทศ 7. ครูและนักเรียนมีนวัตกรรมที่คิดร่วมกันและมีการกำหนดเป้าหมายความสำเร็จมีการรายงานผลและมีการ	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อปลุกฝังผู้เรียนให้เคารพ สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ให้มั่นคง ยั่งยืน 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม ดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีคุณลักษณะตามค่านิยมไทย 12 ประการ มีจิตสำนึกอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ห่วงใยสิ่งแวดล้อม 3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อปลุกฝังผู้เรียนใฝ่ดี ใฝ่เรียนรู้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข	1. ครูและนักเรียนทุกคนมีทักษะเชิงนวัตกรรมแสดงออกถึงความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์กับทุกกิจกรรมที่ร่วมกันจัดขึ้น 2. ครูและนักเรียนทุกคนน้อมนำศาสตร์พระราชาร. 9 และพระบรมราโชบาย ร. 10 มาปฏิบัติถูกต้อง 3. ครูและนักเรียนทุกคนปฏิบัติตามแนวคิด มีทักษะเชิงนวัตกรรม พร้อมเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	สะท้อนผล นำผลไปคิดพัฒนาต่อยอดให้ดียิ่งขึ้น		
กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนา คุณภาพ ผู้เรียนมี ทักษะเชิง นวัตกรรม	โครงการที่ 3 พัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมปลูกฝังวัฒนธรรมองค์การ ความรับผิดชอบ กิจกรรม ประกอบด้วย 1. ฝึกการทำความเคารพครู พ่อแม่ เพื่อนๆ สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ 2. ฝึกการรักษาความสะอาด การเข้าแถว เจียม 3. ฝึกการเก็บกระเป๋าสมุด หนังสือ ถาดอาหาร ทำความสะอาดโต๊ะ 4. ฝึกการรับประทานอาหาร การเก็บล้าง ทำความสะอาด 5. ฝึกการใช้ห้องน้ำห้องส้วม รักษาสมบัติส่วนรวม 6. ฝึกการตั้งคำถาม ฝึกการสังเกต ฝึกการตอบคำถาม 7. ฝึกการยืน ฝึกการนั่ง ฝึกการกราบ ฝึกไหว้ ฝึกพูดหน้าชั้นใช้ไมล์ 8. ฝึกคัดแยกขยะ ฝึกเก็บไม้กวาด ฝึกรับผิดชอบงานมอบให้ทำ 9. ฝึกการขออนุญาต การไหว้ขอบคุณ การไหว้ขอโทษ 10. ฝึกปิดน้ำ ปิดไฟ ปิดพัดลม ปิดทีวี ฝึกรักษาต้นไม้ไม้เด็ดใบ ดอก 11. การปลูกฝังให้เป็นนิสัยต้องมีนวัตกรรม วิธีการ เพื่อให้ไม่เบื่อในการฝึก ครูและนักเรียนต้องคิดร่วมกัน ฝึกวันละไม่ต่ำกว่า 30 ครั้ง/วัน จึงจะเกิดเป็นการปลูกฝังนิสัยแบบยั่งยืน	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อทดสอบ RT, NT, O-net ให้ได้ค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเพื่อเข้าทดสอบความสามารถในงานศิลปหัตถกรรมทุกระดับ 3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณของผู้เรียน 3Rs*8Cs*2Ls 4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่มีผลงานนวัตกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ระเบียบ วินัย เป็นคนรับผิดชอบ ปฏิบัติตนเกิดผลที่ยั่งยืน ด้วยวิธีคิดของผู้เรียนเอง 5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อจัดอาหารกลางวันด้วยกระบวนการใหม่ตาม Thai School Lunch 6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อเป็นต้นแบบพัฒนาสุขภาพ ร่างกายผู้เรียนให้ได้สัดส่วนสมวัยตาม	1. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 RT อ่านออก เขียนสวย คิดคำนวณได้ทุกคน 2. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 NT ภาษาไทย คิดคำนวณ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ 3. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 O-net ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ หรือผู้เรียนได้ระดับการทดสอบรายคนได้คะแนนเต็ม 100 ตามความสามารถผู้เรียน 4. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนพัฒนาความสามารถได้รางวัลในงาน

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
		มาตรฐานของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข 7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมสื่อเฉพาะคนหรือ เฉพาะกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนกล้า พูด กล้าแสดงออก อย่างมี ความสุขตามวัย 8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเขียน สวดตามแบบ กระทรวงศึกษาธิการเพื่อฝึก สมาธิ พัฒนาการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดรอบคอบ และฝึกการถอดรหัสโค้ดดิ้ง	ศิลปหัตถกรรม เหรียญทอง ระดับประเทศ 5. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมผู้เรียนมี กระบวนการทำงาน ใหม่ มีผลิตภัณฑ์ใหม่ พัฒนาสู่ความยั่งยืน 6. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมผู้เรียนทุก คนมีร่างกาย น้ำหนัก ส่วนสูงสมส่วน สุขภาพสมบูรณ์ แข็งแรง 7. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมผู้เรียนได้รับ ผลการตัดสินผลการ เรียนผ่านในระดับดี มาก 8. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมผู้เรียนทุก คนลายมือสวดตาม แบบ กระทรวงศึกษาธิการ
	โครงการที่ 4 พัฒนาทักษะเชิง นวัตกรรมการเรียนรู้สู่ความเป็นเลิศ ทางวิชาการ กิจกรรม ประกอบด้วย 1. เป้าหมายท้าทายระดับชั้นอนุบาล 1,2 พัฒนาการเชิงนวัตกรรมทุกด้าน ตามขบวนการบ้านวิทยาศาสตร์น้อย	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมเพื่อทดสอบ RT, NT, O-net ให้ได้ค่าเฉลี่ยสูง กว่าระดับประเทศ 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเพื่อเข้า ทดสอบความสามารถในงาน ศิลปหัตถกรรมทุกระดับ	1. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 RT อ่านออก เขียน สวด คิดคำนวณได้ทุก คน 2. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมชั้น

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	เพื่อให้ครูนำกระบวนการบ้าน นักวิทยาศาสตร์น้อยมาพัฒนาผู้เรียน 2. เป้าหมายท้าทายระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 อ่านออก เขียนสวย คิดคำนวณได้ ผลการทดสอบ RT สูงระดับประเทศ ขึ้นไป 3. เป้าหมายท้าทายระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 พัฒนาต่อยอดทักษะเชิงนวัตกรรมความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนลายมือสวยมีผลงานระดับประเทศ 4. เป้าหมายท้าทายระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ประมวลความรู้ ด้านการอ่านการเขียนลายมือสวย การคิดคำนวณ ครู ผู้เรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อทำการทดสอบ NT สูงระดับประเทศขึ้นไป 5. เป้าหมายท้าทายระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ครู ผู้เรียนพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ให้ลายมือสวยมีผลงานระดับประเทศ	3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณของผู้เรียน 3Rs*8Cs*2Ls 4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อให้ผู้เรียนจริยธรรม ระเบียบ วินัย เป็นคนรับผิดชอบ ปฏิบัติตนเกิดผลที่ยั่งยืน ด้วยวิธีคิดของผู้เรียนเอง 5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อจัดอาหารกลางวันด้วยกระบวนการใหม่ตาม Thai School Lunch 6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อเป็นต้นแบบพัฒนาสุขภาพ ร่างกายผู้เรียนให้ได้สัดส่วนสมวัยตามมาตรฐานของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข 7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมสื่อนเฉพาะคนหรือเฉพาะกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนกล้าพูด กล้าแสดงออก อย่างมีความสุขตามวัย 8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเขียนสวยตามแบบ กระทรวงศึกษาธิการเพื่อฝึกสมาธิ พัฒนาการคิดวิเคราะห์	ประเมินศึกษาปีที่ 3 NT ภาษาไทย คิดคำนวณ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ 3. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 O-net ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ หรือผู้เรียนได้ระดับการทดสอบรายคนได้คะแนนเต็ม 100 ตามความสามารถผู้เรียน 4. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนพัฒนาความสามารถได้รางวัลในงานศิลปหัตถกรรมเหรียญทอง ระดับประเทศ 5. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนมีกระบวนการทำงานใหม่ มีผลิตภัณฑ์ใหม่พัฒนาสู่ความยั่งยืน 6. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนทุกคนมีร่างกาย น้ำหนัก

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
		คิดสังเคราะห์ คิดรอบคอบ และฝึกการถอดรหัสโค้ดดิ้ง	ส่วนสูงสมส่วน สุขภาพสมบูรณ์ แข็งแรง 7. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมผู้เรียนได้รับ ผลการตัดสินผลการ เรียนผ่านในระดับดี มาก 8. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมผู้เรียนทุก คนลายมือสวยตาม แบบ กระทรวงศึกษาธิการ
	โครงการที่ 5 พัฒนานักการ นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อลดความ เหลื่อมล้ำของผู้เรียน กิจกรรม ประกอบด้วย 1. คัดกรอง เยี่ยมบ้าน 100% 2. จัดรถส่งตรวจแยกเด็กพิเศษ 3. จัดการศึกษาฝึกอาชีพให้เด็กพิเศษ 4. พัฒนาต่อยอดส่งเข้าแข่งขันทักษะ ความสามารถ 5. จัดหาทุนทางการศึกษาให้ผู้เรียนที่ ยากจน 6. ครูและผู้เรียนร่วมกันสร้าง นวัตกรรมและพัฒนานวัตกรรม ส่งเสริมเด็กพิเศษ เด็กเรียนรู้ไม่ทัน เพื่อนให้มีพัฒนาการเพิ่มมากขึ้น	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมเพื่อทดสอบ RT, NT, O-net ให้ได้ค่าเฉลี่ยสูง กว่าระดับประเทศ 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเพื่อเข้า ทดสอบความสามารถในงาน ศิลปหัตถกรรมทุกระดับ 3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมเพื่อการอ่าน การ เขียน การคิดคำนวณของ ผู้เรียน 3Rs*8Cs*2Ls 4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมเพื่อให้ผู้เรียน ประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่มีผลงาน นวัตกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ระเบียบ วินัย เป็น คนรับผิดชอบ ปฏิบัติตนเกิดผล	1. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 RT อ่านออก เขียน สวย คิดคำนวณได้ทุก คน 2. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 NT ภาษาไทย คิด คำนวณ มีค่าเฉลี่ยสูง กว่าระดับประเทศ 3. ผลงานทักษะเชิง นวัตกรรมชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 O-net ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
		ที่ยั่งยืน ด้วยวิธีคิดของผู้เรียนเอง 5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อจัดอาหารกลางวันด้วยกระบวนการใหม่ตาม Thai School Lunch 6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อเป็นต้นแบบพัฒนาสุขภาพ ร่างกายผู้เรียนให้ได้สัดส่วนสมวัยตามมาตรฐานของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข 7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมสื่อนเฉพาะคนหรือเฉพาะกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนกล้าพูด กล้าแสดงออก อย่างมีความสุขตามวัย 8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนเขียนสวยตามแบบกระทรวงศึกษาธิการเพื่อฝึกสมาธิ พัฒนาการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดรอบคอบ และฝึกการถอดรหัสโค้ดดิ้ง	ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ หรือผู้เรียนได้ระดับการทดสอบรายคนได้คะแนนเต็ม 100 ตามความสามารถผู้เรียน 4. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนพัฒนาความสามารถได้รางวัลในงานศิลปหัตถกรรมเหรียญทองระดับประเทศ 5. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนมีกระบวนการทำงานใหม่ มีผลิตภัณฑ์ใหม่พัฒนาสู่ความยั่งยืน 6. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนทุกคนมีร่างกาย น้ำหนักส่วนสูงสมส่วน สุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง 7. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนได้รับผลการตัดสินผลการเรียนผ่านในระดับดีมาก

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
			8. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เรียนทุกคนลายมือสวยตามแบบ กระทรวงศึกษาธิการ
กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนาครู เพื่อจัดการ เรียนรู้ทักษะ เชิง นวัตกรรม	โครงการที่ 6 พัฒนาครูเพื่อจัดการเรียนรู้ทักษะเชิงนวัตกรรม กิจกรรมประกอบด้วย 1. จัดคนตรงงาน 2. จัดครูเข้าอบรม พัฒนา 3. ศึกษาดูงาน 4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning 5. ผลิตสื่อการเรียนการสอน 30 ชิ้น/ภาคเรียน 6. ใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เหมาะสมกับผู้เรียนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามศตวรรษที่ 21 7. ส่งแผนจัดการเรียนรู้สมัยใหม่พร้อมสื่อการสอน 8. จัดตกแต่งชั้นเรียนได้น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน ทันสมัยเหมาะแก่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 9. ครูมีผลงาน มีนวัตกรรมที่นำมาจัดการเรียนรู้แล้วสามารถนำเข้าประกวดแข่งขันได้ 1 ชิ้น/ปีการศึกษา	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจากการรับฟังข่าวสารพุดเข้าข่าว สพฐ. นำความรู้มาปรับใช้กับโรงเรียนและผู้เรียนให้มีทักษะเชิงนวัตกรรม 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมนำความรู้ที่ได้จากการอบรมมาประยุกต์ใช้เพื่อ มีทักษะการสอนใหม่ มีสื่อนวัตกรรมใหม่ หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ใหม่ 3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมของครูพัฒนาออนไลน์เพื่อให้เกิดสมรรถนะครูสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21 4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้คิด ต่อยอดจากเรื่องที่ครูสอน และคิดแบบซับซ้อนผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานเชิงนวัตกรรม 5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมศึกษาดูงานโรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จ	1. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมผู้เข้ารับการอบรม ร้อยละ 100 มีนวัตกรรมต่อยอดจากการรับข่าวสาร 2. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมครูทุกคน มีสื่อนวัตกรรมพัฒนา นักเรียนได้ปฏิบัติจริง คิดเป็นกระบวนการ 3. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมครูทุกคนทำกิจกรรม PLC ตามสายชั้นที่สอนทุกสัปดาห์ 4. ผลงานทักษะเชิงนวัตกรรมครูพัฒนาสื่อการเรียนรู้อย่างน้อย 50 ชิ้น/ภาคเรียน 5. ครูหรือผู้เรียนมีผลงานเชิงนวัตกรรมหรือได้รับรางวัลการผลิตนวัตกรรมอย่างน้อย 1 รางวัล/ปีการศึกษา

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
		ได้รับรางวัลเพื่อนำความรู้มาประยุกต์ต่อยอดผลิตสื่อนวัตกรรมใหม่ให้ผู้เรียนเกิดทักษะเชิงนวัตกรรม 6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมทำกิจกรรม PLC ตามระดับสายชั้น เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการประยุกต์ใช้ความรู้สร้างแนวคิดใหม่ ผลิตสื่อนวัตกรรม หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ใหม่ ให้ผู้เรียนเกิดทักษะเชิงนวัตกรรม 7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมนำผลงานที่เป็นนวัตกรรมออกเผยแพร่ หรือเข้าประกวดแข่งขัน	
ยุทธที่ 4 สร้างโอกาสทางการศึกษาเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้	โครงการที่ 7 จัดหา วัสดุ อุปกรณ์ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม กิจกรรม ประกอบด้วย 1. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นอนุบาล 2-3 2. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โครงการที่ 8 พัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสดงออกเชิงนวัตกรรม กิจกรรม ประกอบด้วย	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยสื่อ DLIT, DLTV และใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพวิธีการสอนสมัยใหม่ด้าน ICT 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนระดับชั้นอนุบาลได้รับการเตรียมความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์ วินัย สังคม สติปัญญา อย่างรอบด้านให้มีความพร้อมเพื่อเตรียมเข้าสู่สังคมองค์การแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้	1. ทุกชั้นเรียนมีสื่อการเรียนการสอนระบบทางไกลผ่านดาวเทียมและสื่อนวัตกรรมที่ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิต 2. ผู้เรียนระดับชั้นอนุบาลทุกคนมีความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์ วินัย สังคม และสติปัญญา กล้าแสดงออก เก่ง ดี มีความสุข ตามวัยมีความพร้อมเป็นนักวิทยาศาสตร์น้อย

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	1. ครูและผู้เรียนร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับชิ้นงานนวัตกรรม 2. ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิตคิดค้นนวัตกรรมเพื่อการแข่งขันการทดสอบความรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1,3,6 3. ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิตคิดค้นนวัตกรรมเพื่อเข้าวัดผลการอ่าน การเขียนลายมือสวยประเพณีทุกระดับชั้น 2 ครั้ง/ภาคเรียน 4. ครูและผู้เรียนร่วมกันผลิตคิดค้นนวัตกรรมเพื่อแข่งขันกีฬาสี กีฬาเครือข่ายเพื่อส่งนักกีฬา อนุบาล ป.2 ป.4 ป.5 เข้าแข่งขันให้ได้รับรางวัลความสามารถทางความเข้มแข็งของร่างกาย 5. ครูและผู้เรียนร่วมกันเปิดโรงเรียนแสดงผลงานแสดงผลิตภัณฑ์นวัตกรรมชั้นเรียนละ 5 โครงการงาน	3. ทีมงานร่วมกันคิดกิจกรรมสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมจัดแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้เพื่อเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องวิทยาศาสตร์ ห้องคณิตศาสตร์ ห้องภาษาไทยและห้องภาษาต่างประเทศ 4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เช่น ห้องฝึกงานคหกรรม ห้องฝึกงานช่างไม้ ช่างปูน ช่างก่อสร้างและเตรียมพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกงานอาชีพเกษตรกรรมปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ 5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมสร้างโอกาสผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงโดยพาผู้เรียนไปศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน เช่น ชุมชนอำเภอ ตำบล จังหวัด ต่างจังหวัดหรือต่างประเทศ 6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมสอนเสริมด้วยนวัตกรรมสมัยใหม่ก่อนทดสอบในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1,3,6	3. โรงเรียนมีห้องเรียนพิเศษพร้อมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าครบบตามมาตรฐานและพร้อมส่งเสริมให้เป็นเด็กสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21 4. จัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้ผู้เรียนพิเศษได้ไปทดสอบความสามารถในงานมหกรรมทางวิชาการระดับชาติ 5. ผู้เรียนทุกคนได้เรียนวิชาการและวิชาอาชีพตามที่ตนสนใจจนมีพฤติกรรมการประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ ผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือกระบวนการใหม่ 6. ผู้เรียนยากจนทุกคนได้รับการดูแลได้รับทุนการศึกษาจากเอกชนและรัฐบาล 7. ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในสถาบันที่ตนสนใจ

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
		7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมออกเยี่ยมบ้านผู้เรียนและจัดหาทุนเพื่อสนับสนุนการศึกษาผู้เรียนที่ยากจนและขาดแคลนทุนการศึกษาเพื่อให้โอกาสเข้าสู่องค์การแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้ 8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมให้ผู้เรียนที่เป็นเด็กพิเศษได้รับการดูแลและได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพมีแผนการสอนเฉพาะบุคคล (IEP)	
กลยุทธ์ที่ 5 จัดแหล่งเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม	โครงการที่ 9 พัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม กิจกรรม ประกอบด้วย 1. แบ่งเขตดูแลสิ่งแวดล้อมให้ครูผู้เรียนร่วมกันคิดค้นนวัตกรรมเพื่อดูแลพื้นที่ให้มีสีเขียว 2. คิดค้นนวัตกรรมเพื่อปลูกฝังการคัดแยกขยะ นำมาขาย นำความรู้ไปปฏิบัติที่บ้านเพื่อความยั่งยืนของการปฏิบัติ 3. คิดค้นต่อยอดนวัตกรรมการปลูกฝังการนำหลักของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปฏิบัติให้เป็นนิสัยและเป็นต้นแบบโรงเรียนเศรษฐกิจพอเพียง 4. คิดนวัตกรรมปลูกฝังการทำความสะอาดห้องเรียน อาคารเรียน บริเวณ	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเกี่ยวกับนวัตกรรมใหม่เป็นระบบให้ความรู้ ปลูกจิตสำนึก ด้านการผลิต การบริโภค ที่ครูและผู้เรียนเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมนำเทคโนโลยีมาจัดทำระบบสารสนเทศเก็บข้อมูลความรู้เพื่อรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อม นำความรู้มาประยุกต์ใช้ ตามแนวทาง Thailand 4.0 3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเกี่ยวกับการ	1. ได้ทีมงานสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ปราศจากขยะ 2. เป็นโรงเรียนต้นแบบเพื่อศึกษาดูงานโรงเรียนสิ่งแวดล้อมระดับประเทศ

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	โรงเรียน เขตรับผิดชอบให้สะอาด สวยงาม นาดู น่ายู่ นารีเรียน 5. คัดค้านวัตรกรรมจัดหาอาหาร กลางวันสะอาด สด ใหม่ ไม่มีสารปนเปื้อนโดยผลิตเองด้วยวิธีการที่ง่าย 6. มีนวัตรกรรมการปลูกผัก เลี้ยงปลา เลี้ยงไก่ เพื่อส่งขายสหกรณ์และอาหาร กลางวันทุกวันทำการ	จัดซื้อจัดจ้างวัสดุ ครุภัณฑ์ ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม พิจารณาก่อนซื้อไม่นำขยะเข้าโรงเรียน 4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อบูรณาการหลักสูตรสถานศึกษาเกี่ยวกับการจัดการสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา เกี่ยวกับวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ การผลิตและบริโภค ส่งเสริมลดปริมาณขยะและลดมลพิษในโรงเรียน 5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมในโรงเรียนให้นาดู น่ายู่ นารีเรียน เพื่อให้มีบริบทที่เป็นแบบอย่างเอื้อหรือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนและชุมชน 6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมจัดการศึกษาให้เป็นโรงเรียนต้นแบบโรงเรียนปลอดขยะ มีนวัตรกรรมกำจัดขยะก่อนนำเข้าสู่โรงเรียน	
กลยุทธ์ที่ 6 บริหารสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตรกรรม	โครงการที่ 10 บริหารสถานศึกษาเพื่อเป็นองค์การนวัตรกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน กิจกรรม ประกอบด้วยงานวิชาการ 1. งานพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรสอนเสริม หลักสูตร	1. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมบริหารจัดการตามแนวคิด I-OKRR ซึ่งเป็นการสร้างนวัตกรรม ส่งเสริมให้ครูตั้งเป้าหมายเพื่อให้มีผลลัพธ์ตามเป้าหมายและสะท้อน	1. มีรูปแบบการบริหารสถานศึกษาตามแนวคิด I-OKRR เพื่อให้ครูและผู้เรียนมีทักษะเชิงนวัตกรรม

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเรียนรู้ที่ยั่งยืน	ท้องถิ่นเพื่อพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรม ครู ผู้เรียน 2. จัดระบบประกันคุณภาพการศึกษาเป็นระบบ 3. จัดห้องสมุด อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) บริการนักเรียน ครู ชุมชน 4. คัดเลือกหนังสือเรียนให้ทันสมัยเพื่อพัฒนาแนวคิด ในศตวรรษที่ 21 5. รับ ย้าย ออกผลการเรียนผู้เรียนทันเวลาเป็นปัจจุบัน งานบุคลากร 1. พัฒนาครู ส่งครูเข้าอบรม 2. งานเก็บข้อมูลเข้าอบรม 3. เลื่อนเงินเดือน 4. จ้างครูอัตราจ้าง 5. ออมทรัพย์เครือข่าย 6. ใช้นวัตกรรมสมัยใหม่ในการรวบรวม เก็บข้อมูล งานงบประมาณ การเงิน พัสดุ 1. จัดทำแผนปฏิบัติการประจำปี คำนึงถึงการพัฒนา และก้าวให้ทันในศตวรรษที่ 21 2. เบิก-จ่ายเงิน ทุกประเภทเป็นปัจจุบัน โปร่งใส ทันเวลา 3. งานพัสดุ ลงทะเบียนพัสดุ รื้อถอนอาคารเรียน จัดซื้อจัดจ้าง ทันเวลาเป็นระบบ 4. ตั้งงบประมาณ ทำจัดซื้อจัดจ้างทันเวลา ด้วยระบบ Electronic	ผลงานให้ครูมีทักษะเชิงนวัตกรรม หรือคิดพัฒนาต่อยอดชิ้นงานโดยไม่หยุดนิ่ง 2. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมส่งงานทางระบบ Electronic เพื่อลดการใช้กระดาษลดภาวะโลกร้อนและนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อความรวดเร็ว 3. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมประสานงาน กับหน่วยงานต่างๆ ให้งานการสอนมีความคล่องตัวและได้รับการสนับสนุนจากชุมชน หน่วยงานรัฐ และเอกชน 4. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมประสานขอความร่วมมือ ผู้ปกครอง ภาครัฐและเอกชนเข้ามาร่วมพัฒนาการศึกษาและให้ความร่วมมือกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น 5. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมห้องเรียนทันสมัย มีสื่อการเรียนการสอนเพียงพอเอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู สะอาด เป็นระเบียบ สวยงาม มีบรรยากาศน่าเรียน	2. ส่งงานรวดเร็วทันเวลา ลดปริมาณการซื้อกระดาษเพื่อรักษาสิ่งแวดล้อม 3. มีหน่วยงานให้ความร่วมมือกับการจัดกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนเพิ่มขึ้น 4. ห้องเรียนทุกห้องได้มาตรฐานมีสื่อการเรียนการสอนทันสมัย ห้องเรียนสะอาด เป็นระเบียบ สวยงาม 5. มีการนิเทศแบบสอนแผนงาน แบบกัลยาณมิตรเป็นระบบ นิเทศทุกสัปดาห์ ทุกห้องเรียน 6. มีระบบประกันคุณภาพการศึกษาตามมาตรฐานการศึกษาของ สพฐ. และ สมศ. ผู้ปกครองไว้วางใจ 7. มีระบบตรวจสอบอาหารกลางวัน ระบบการเงิน การบัญชี ทะเบียนทรัพย์สินทางราชการชัดเจน เป็น

กลยุทธ์	โครงการ/กิจกรรม	วิธีดำเนินการพัฒนา	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	5. จัดซื้ออาหารกลางวัน ตาม โปรแกรม Thai School Lunch 6. จัดซื้อวัสดุฝึกสอนสอบเด็กปกติ เด็ก พิเศษ งานบริหารทั่วไป 1. งานธุรการ รับส่งเอกสาร ดูแล ระบบ ออกคำสั่ง จัดทำเอกสาร 2. จัดทำข้อมูลสารสนเทศโรงเรียน 3. ประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา 2 ครั้ง /ภาคเรียน 4. ประชุมผู้ปกครอง 2 ครั้ง/ภาคเรียน 5. ประชุมเครือข่าย 6. ประชุมผู้บริหารสถานศึกษา 7. ร่วมงานกับชุมชน เครือข่าย สถานศึกษา 8. ซ่อมแซม ห้องเรียน อาคารเรียน อาคารประกอบ 9. ปรับปรุงภูมิทัศน์ และปรับ สภาพแวดล้อม	6. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมจัดระบบการ นิเทศแบบ POCRPK เป็น รูปแบบการนิเทศภายในเพื่อ พัฒนาสมรรถนะครูให้มีทักษะ เชิงนวัตกรรมด้านการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของ ครูผู้สอนระดับประถมศึกษา 7. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมจัดระบบประกัน คุณภาพตามกระบวนการเป็น ระบบได้มาตรฐานการศึกษา ของ สพฐ. และ สมศ. กำหนด 8. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมดูแลอาหาร กลางวัน อาหารเสริมนม ให้ นักเรียนรับประทานอาหารดีมี คุณภาพตามโปรแกรม Thai School Lunch 9. ทีมงานร่วมกันพัฒนาทักษะ เชิงนวัตกรรมบริหารจัดการ ระบบการเงิน การบัญชี และ ทรัพย์สินของโรงเรียนให้เป็น ระบบ โปร่งใส ตรวจสอบได้	ปัจจุบัน โปร่งใส ตรวจสอบได้

คำแนะนำการใช้รูปแบบ

เพื่อให้การใช้รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด จึงควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการการบริหารในคู่มือฉบับนี้ และปฏิบัติตามคำแนะนำ ดังต่อไปนี้

- 1.ผู้บริหาร ครู และบุคลากร ต้องศึกษาคู่มือให้เข้าใจก่อนนำไปใช้ปฏิบัติงาน
- 2.ผู้บริหาร ครู และบุคลากร ต้องศึกษาขั้นตอน และดำเนินการตามกระบวนการและขั้นตอนที่กำหนดในคู่มือ ทั้งนี้อาจปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม และหรือข้อจำกัดของบริบทโรงเรียน

องค์ประกอบของคู่มือการใช้รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ ประเด็นการตรวจสอบรูปแบบฯ จำนวน 3 ส่วน รวม 6 ข้อ ได้แก่ ส่วนที่ 1 จำนวน 3 ข้อ ส่วนที่ 2 จำนวน 2 ข้อ และส่วนที่ 3 จำนวน 1 ข้อ

ได้จัดทำคู่มือเป็น 5 ส่วน ดังนี้ 1. ความเป็นมาและความสำคัญ 2. รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ 3. การนำรูปแบบไปใช้ 4. การวัดและประเมินผล และ 5. บรรณานุกรม

บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา

1. บริหารสถานศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) โดยยึดหลักการ หลักประสิทธิภาพ หลักการมีส่วนร่วม และหลักการกระจายอำนาจ
2. กำหนดนโยบาย แผนงาน โครงการ กิจกรรมและแผนปฏิบัติงานการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน เปลี่ยนวิธีคิด โดยใช้รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ และประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ
3. สนับสนุนครู ให้คำปรึกษาช่วยเหลือ สร้างความเชื่อมั่น และกำลังใจกับครูในโรงเรียน
4. นิเทศ กำกับ ติดตาม การดำเนินงานตามรูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้กำหนดคณะกรรมการโครงการพัฒนาสมรรถนะเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา
5. จัดประชุมครูเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานตามรูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้
6. ติดต่อประสานงานกับเครือข่ายทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา
7. สนับสนุนสภาพแวดล้อม หรือบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการทำงาน และการมีส่วนร่วม โดยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community (PLC) ของคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา

บทบาทของครูผู้สอน

1. มีความเป็นครูมืออาชีพ มีจรรยาบรรณวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรม
2. มีการสร้างนิสัยในการมีจิตสำนึกและทัศนคติที่ดี นำไปสู่ ความสำเร็จ

3. มีการพัฒนาตนเอง เป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ โดยปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน เปลี่ยนวิธีคิด โดยรูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) เพื่อให้เกิดความสำเร็จกับผู้เรียน และสถานศึกษา

4. เป็นผู้ทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงาน หรือบุคคลอื่น โดยปฏิบัติตามนโยบาย แผนงาน โครงการ กิจกรรมและแผนปฏิบัติงาน โดยใช้รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) และประยุกต์ใช้ในห้องเรียนอย่างเป็นระบบ ให้สัมฤทธิ์ผลตามเป้าหมายและตัวชี้วัดที่กำหนด นำไปสู่ความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่ที่รับผิดชอบ

5. เป็นผู้ทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงาน หรือบุคคลอื่นในรูปแบบทีมงาน และการมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ จริงใจ และตั้งใจ นำไปสู่ความสำเร็จโดยใช้รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ตามขั้นตอนที่กำหนด

6. มีความยืดหยุ่น และปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม และรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นในกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) กระบวนการนิเทศ (Supervision) และกระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในการใช้รูปแบบการบริหารโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

4. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินคุณภาพผู้เรียนให้ครอบคลุม องค์การนวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. ผลลัพธ์ของผู้เรียน

1.1 ความเก่ง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และผลการประเมิน

ความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT)

1.2 ความดี คือ ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.3 ความสามารถ คือ ผลงานหรือชิ้นงานนวัตกรรมของผู้เรียน

2. ผลลัพธ์ที่เกิดกับครู

2.1 ความสามารถในการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ของครู 5 สมรรถนะ

1) ด้านการจัดการเรียนรู้บูรณาการเทคโนโลยี (TPACK)

2) ด้านการจัดการเรียนรู้ของครูในศตวรรษที่ 21

3) ด้านการบริหารหลักสูตรสู่ห้องเรียน

4) ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21

5) ด้านการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียน

2.2 นวัตกรรมของครู

3. ผลลัพธ์ที่เกิดกับสถานศึกษา คือ สถานศึกษาเป็นองค์การนวัตกรรมการเรียนรู้

มีกลยุทธ์ โครงการและคู่มือที่พัฒนางานด้านนวัตกรรมการเรียนรู้

13. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการบริหาร

14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
- 2) ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี
- 3) ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี
- 4) โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี
- 5) โรงเรียนมีหลักสูตรนวัตกรรมของสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ และจังหวัดอุบลราชธานี

15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

80,000 บาท

16. นวัตกรรมของครู

1) ภาษาไทย

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ – สกุล : นางบุปผา จำปาทอง
ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
วิชาเอก : เทคโนโลยีการเกษตร

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สื่อ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ด้วยชุมชนบ้านหนองบ่อ ตำบลหนองบ่อ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม ด้านภาษา และการอ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญาของคนในสังคม ชุมชน การการเขียนทำได้ เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถพฤติกรรมด้านค่านิยมต่างๆ รวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตพัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดในชีวิต การอ่านการเขียนจึงมีความสำคัญต่อมนุษย์อย่างยิ่ง เช่น การอ่านการเขียนเป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ ผู้อ่านหรือเขียนมากย่อมรู้มากและถ้านำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม สังคมย่อมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จึงเกิดแนวคิดการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สื่อ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีระบบในการปรับปรุงและคิดค้นพัฒนาวิธีสอนแบบใหม่ๆ ที่สามารถตอบสนองการเรียนรายบุคคล การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนแบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบแก้ปัญหา การพัฒนาวิธีสอนจำเป็นต้องอาศัยวิธีการและเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาจัดการและสนับสนุนการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผู้สอนต้องจัดกระบวนการที่หลากหลาย ด้วยโรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษาที่ผ่านมา คะแนนการประเมินความสามารถด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test: RT) พบว่าด้านการอ่านออกเสียงและด้านการอ่านรู้เรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยไม่ถึงร้อยละ 80

จากปัญหาดังกล่าวข้าพเจ้าจึงคิดค้นนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้สี ด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้ และยกระดับผลสัมฤทธิ์การประเมินด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test: RT) ให้มากกว่าร้อยละ 85 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาอื่นๆ ได้สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567
- 7.2 เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- 7.3 เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในการอ่านและการเขียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain based Learning : BBL)การจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning) ในศตวรรษที่ 21 เริ่มเด่นชัดและมีความสำคัญเป็นอย่างมาก Brain based learning เป็นที่รู้จักในวงการการศึกษาไทย รวมไปถึงบรรดาพ่อแม่ ผู้ปกครองที่สรรหาความแปลกใหม่ทางการศึกษาสำหรับลูก แม้แต่กระทรวงศึกษาธิการเองก็มีนโยบายให้มีการจัดการศึกษาในแนวทางนี้เป็นแนวทางหลักที่ใช้ในโรงเรียน คนเราจะเกิดมาฉลาดหลักแหลมหรือเป็นคนโง่ทึมนั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆ อย่าง แต่ปัจจัยที่สำคัญที่สุดยังคงเป็น "สมอง" เพราะสมองเป็นตัวที่รับรู้และสั่งการ ทำให้เรามีความคิดและการกระทำ ถ้าปราศจากการสั่งการจากสมองแล้ว เราคงจะทำอะไรไม่ได้เลย การที่จะเลี้ยงลูกให้ฉลาดนั้น จำเป็นจะต้องพัฒนาสมองของลูกไปให้ถูกทาง สร้างเสริมความรู้ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัยเหมาะสมกับการเจริญเติบโตของสมอง จะเห็นได้ว่าศักยภาพของสมองมนุษย์มีอยู่มากมายมหาศาลและพลังของสมองนั้นไม่มีขอบเขตจำกัดหรือไม่มีที่สิ้นสุดนั่นเอง ดังนั้น การนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและเป็นการเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนรวมถึงเป็นการพัฒนาการจัดการศึกษาให้ดีขึ้นด้วย

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นแนวความคิดของนักประสาทวิทยาและนักการศึกษากลุ่มหนึ่ง ที่สนใจการทำงานของสมองมาประสานกับการจัดการศึกษา โดยนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมองมาใช้เป็น เครื่องมือในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพสูงสุด ในการเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละช่วงวัย สมองมนุษย์เป็นอวัยวะที่สำคัญที่สุดที่มนุษย์ต้องใช้ในการเรียนรู้ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการต่างได้ให้นิยาม หรือแนวทางที่แตกต่างกัน ดังนี้

เคน และเคน (Caine and Caine. 1989 : Web Site) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของโครงสร้างและหน้าที่การทำงานของสมองหากสมองยังปฏิบัติตาม กระบวนการทำงานปกติการเรียนรู้ก็ยังคงเกิดขึ้นต่อไป ทฤษฎีนี้เป็นสหวิทยาการเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดซึ่งมาจากการวิจัยทางประสาทวิทยา

อีริก (Eric Jensen. 2000) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่เกิดการเชื่อมต่อไปยังสมอง ไม่ว่าจะทางใดก็ตาม ถือเป็นการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน โดยเป็นการรวมสห วิทยาการต่างๆ เช่น เคมี ชีววิทยา ระบบประสาทวิทยา จิตวิทยาสังคมวิทยา มาอธิบายกระบวนการเรียนรู้ของ มนุษย์ โดยเฉพาะความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้กับสมอง เพราะการเรียนรู้บนฐานสมอง ไม่ได้มุ่งเน้นการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมอง หรือหาอย่างไรให้สมองเจริญเติบโต แต่หัวใจสำคัญของการเรียนรู้บนฐานสมองอยู่ที่จะออกแบบการเรียนรู้การสอนอย่างไรให้สมองสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด

เรเนต นัมเมลา เคน และ จอฟฟรี เคน (Renate Nummela Caine and Geoffrey Caine) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ว่า เป็นการที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งที่เป็นจริงและวาดฝัน และหาวิธีการต่างๆ ในการรับประสบการณ์เข้ามา ซึ่งหมายรวมถึงการสะท้อนความคิด การคิดวิจารณ์ญาณและการแสดงออกในเชิงศิลปะซึ่งเป็นการสรุปความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ (เยาเวพา เดชคุปต์.2548 : 36 ; อ้างอิงมาจาก Renate Nummela Caine and Geoffrey Caine. 1990 : 66-70)

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักการของสมองกับการเรียนรู้ การเรียนรู้ต้องใช้ทุกส่วนทั้งการคิด ความรู้สึกและการลงมือปฏิบัติ ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งเป็นการสรุปความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้

หลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

เคน และเคน (Caine and Caine) ได้สรุปการเรียนรู้ของสมองไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เป็นการเรียนรู้เนื้อหา ข้อมูล ขั้นตอนและวิธีการต่างๆ
2. การเรียนรู้อย่างมีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้โดยมีเป้าหมายสิ่งที่เรียนมีประโยชน์ และมีคุณค่าสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และผู้เรียนมีความศรัทธาต่อสิ่งที่เรียนรู้
3. การเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรง เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเข้ากับการเรียนรู้

อย่างมีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากประสบการณ์ตรงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

เคน และเคน (Caine and Caine) เสนอแนะให้ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรง เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังเสนอแนะไว้ว่า ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ 12 ประการและองค์ประกอบการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้วย เนื่องจากจะช่วยให้การเรียนรู้ของสมองมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

วิโรจน์ ลักษณะอดิสร (2550 : เว็บไซต์) ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานไว้ดังนี้

ทฤษฎีที่ 1 การเรียนรู้อย่างมีความสุข เด็กแต่ละคนต้องได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีหัวใจเด็กมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวของตัวเองไม่เหมือนใคร

1. เน้นการสอนด้วยการตั้งคำถามอธิบายด้วยคำถาม
2. เปิดโอกาสให้เด็กได้ลอง แต่อาจจะมีสัญญาณในการจำกัดความเสียหาย
3. เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกแนวทางในการเรียนรู้ของตนเองตามความถนัดและความสนใจ
4. ทำให้สิ่งที่เรียนรู้เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันหรือสามารถเปรียบเทียบได้ในชีวิตประจำวัน
5. เรียนรู้จากง่ายไปหายาก
6. วิธีการเรียนรู้ต้องสนุกสนานไม่น่าเบื่อ
7. เน้นให้เด็กๆ ได้ใช้ความคิด ทั้งคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์และใช้จินตนาการ
8. การประเมินผลต้องมุ่งประเมินผลในภาพรวมและให้เด็กได้ประเมินผลตนเอง

ทฤษฎีที่ 2 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม รูปแบบการถ่ายทอดความรู้

1. การเรียนรู้เป็นกลุ่ม
2. ใช้คำถามเป็นสื่อการเรียนรู้ให้คิด
3. การจำลองสถานการณ์ (What if ?)
4. เน้นให้เด็กทำกิจกรรมและสร้างผลงาน
5. เน้นให้เด็กใช้จินตนาการ
6. เน้นการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
7. เน้นการใช้กิจกรรมกลุ่ม เกม การอภิปราย ฯลฯ
8. การสร้างสิ่งแวดล้อมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง
9. การประเมินผล สนับสนุนให้เด็กไม่กลัวการแข่งขันด้วยการทดสอบบ่อยๆ การให้เด็กยอมรับผลการประเมินและวางแผนในการแก้ไขปรับปรุงด้วยตนเองการประเมินผลจากผลงานของเด็กและพฤติกรรม

ทฤษฎีที่ 3 การเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด

1. การคิดเชิงวิเคราะห์ มีความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบต่างๆ และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้นเพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสำคัญของสิ่งที่กำหนดให้
2. การคิดเปรียบเทียบ มีความสามารถในการพิจารณาเปรียบเทียบได้สองลักษณะ คือ การเทียบเคียงความเหมือนและหรือความแตกต่างระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นๆตามเกณฑ์
3. การคิดสังเคราะห์ มีความสามารถในการรวบรวมส่วนประกอบย่อยต่างๆมาหลอมรวมได้อย่างผสมผสานจนกลายเป็นสิ่งใหม่
4. การคิดเชิงวิพากษ์ มีความสามารถในการพิจารณา ประเมินและตัดสินสิ่งต่างๆ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่มีข้อสงสัยหรือข้อโต้แย้งโดยการพยายามแสวงหาคำตอบที่มีความสมเหตุสมผล
5. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลมีหลักเกณฑ์และหลักฐานอ้างอิงก่อนตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ
6. การคิดเชิงประยุกต์ มีความสามารถทางสมองในการคิดนำความรู้มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม
7. การคิดเชิงมนทัศน์ มีความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลทั้งหมดโดยมีการจัดระบบ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อสร้างความคิดรวบยอด (Concept)
8. การคิดเชิงกลยุทธ์ มีความสามารถในการกำหนดวิธีการทำงานที่ดีที่สุดโดยใช้จุดแข็งที่ตัวเองมี มีความยืดหยุ่นพลิกแพลงได้ภายใต้สถานการณ์ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
9. การคิดเพื่อแก้ไขปัญหา มีความสามารถในการขจัดสภาวะความไม่สมดุลที่เกิดขึ้นโดยพยายามปรับตัวเองและสิ่งแวดล้อมให้กลับเข้าสู่สภาวะสมดุล
10. การคิดเชิงบูรณาการ มีความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลหรือแนวคิดหน่วยย่อยๆ ทั้งหลายที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเข้าด้วยกันกับเรื่องหลักได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนเป็นองค์รวมหนึ่งเดียวที่มีความครบถ้วนสมบูรณ์
11. การคิดเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ โดยเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม
12. การคิดเชิงอนาคต มีความสามารถในการคาดการณ์แนวโน้มที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างชัดเจนและสามารถนำสิ่งที่คาดการณ์นั้นมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมโดยจะต้องฝึกนักเรียนในสิ่งต่างๆต่อไป

ทฤษฎีที่ 4 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพและลักษณะนิสัย ศิลปะ ดนตรีกีฬา

โดยควรจะมีคำตอบหลักการของความเหมือน หลักการของความแตกต่าง หลักการของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางอารมณ์ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ความสำคัญก็คือ การสร้างความสมดุลระหว่างความท้าทายยากรู้กับความผ่อนคลาย มีระเบียบวินัยที่จากตนเองการใช้คำถามเพื่อให้ค้นหาคำตอบว่าทำไมต้องมีระเบียบวินัยการฝึกระเบียบและวินัยย่อมต้องมีเหตุผล แต่เหตุผลไม่ใช่ตัวตัดสินถูกผิด

ทฤษฎีที่ 5 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพและลักษณะนิสัย การฝึกฝนกาย วาจา ใจ

1. สอนโดยใช้อุทาหรณ์แล้วตั้งคำถามให้เด็กตอบ แล้วให้เด็กสรุปด้วยตัวเอง
2. สอนโดยใช้การแผ่สสาร การพูดคุยถามความเห็นไม่ใช่ให้เด็กจำในสิ่งที่สั่งฟังในสิ่งที่พูด

จากแนวคิดพื้นฐานและทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักการสมองกับการเรียนรู้บนความคิดพื้นฐาน 3 ด้าน คือ อารมณ์เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน การเรียนรู้ต้องใช้ทุกส่วนทั้งการคิด ความรู้สึก และการลงมือปฏิบัติไปพร้อมๆกันจึงเป็นการเรียนรู้ที่ดีที่สุดกระบวนการและลีลานำไปสู่การสร้างแบบแผนอย่างมีความหมาย โดยใช้กระบวนการเรียนพัฒนาผลการเรียนรู้

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ ชี 5ตอนในการจัดการเรียนรู้และใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วย Active Learning ชี 5ตอนมาใช้ในนวัตกรรม โดย ชี 5ตอนมีดังนี้

1. ฝึกทุกวัน จดจำขึ้นใจ
2. แจกลูกสะกดคำ จดจำอ่านเขียน
3. แจกลูกสะกดคำ ท่องจำตัวสะกด
4. แจกลูกผันคำ ท่องจำวรรณยุกต์
5. ฝึกอ่านฝึกเขียน ร้อยเรียงประโยค

ขั้นที่ ฝึก 1ทุกวัน จำได้ขึ้นใจ

ฝึกจดจำและอ่านพยัญชนะและสระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ ฝึกออกเสียงพยัญชนะ เช่น ก.ไก่ อ่านว่า กอ ข.ไข่ อ่านว่า ขอ เป็นต้น ให้นักเรียนอ่านออกเสียงให้ชัดเจน และรู้จักพยัญชนะทุกตัว เมื่อนักเรียนจำพยัญชนะได้ จากนั้นเริ่มให้นักเรียนท่องจำสระ โดยท่องรูปสระ ว่าแต่ละรูปสระอ่านออกเสียงอย่างไร โดยใช้การฝึกซ้ำ ย้ำทวน กับนักเรียนจนมั่นใจว่านักเรียนจดจำได้หมดทั้งพยัญชนะและสระได้ทุกตัว จากนั้นจึงฝึกเขียนสระ

โดยเทคนิคที่ใช้ในการสอนคือ เทคนิคการแยกสีสัน

- สีดำแทนพยัญชนะ
- สีแดงแทนสระ

- สีนํ้าเงินแทนตัวสะกด
- สีเขียวแทนวรรณยุกต์

ขั้นที่ แจกลูกสะกดคำ จดจำอ่านเขียน 2

ฝึกนักเรียนแจกลูกสะกดคำ โดยสอนพื้นฐานให้กับเด็กและนักเรียน โดยเริ่มจากคำง่ายๆ สระเดียวไป จนถึงสระประสมที่ยากขึ้น โดยใช้สีในการช่วยแยกพยัญชนะและสระและการฝึกซ้ำ ย้ำ ทวน นอกจากนี้ ยังใช้กระบวนการสอน BBL มาช่วยสอน เช่น เพลงสระต่างๆ ในการสอนแบบ BBL หรือ ทำทางต่างๆ เพื่อให้ นักเรียนเกิดการอยากเรียนรู้และสนุกกับการเรียน ฝึกนักเรียนจนเข้าใจและอ่านได้จึงไปสระต่อไป

ขั้นที่ แจกลูกสะกดคำ ท่องจำตัวสะกด 3

หลังจากที่นักเรียน ฝึกแจกลูกสะกดคำ จนคล่องแล้ว ก็จะเริ่มฝึกนักเรียน ให้อ่านเขียน คำที่แจกลูกสะกดคำ ลงในสมุด โดยใช้เทคนิคแยกสีเข้ามาช่วยให้นักเรียน จดจำได้มากยิ่งขึ้น โดยการสะกดมาตราตัวสะกด เริ่มจากพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ตามลำดับ โดยในขั้นตอนนี้ จะทั้งฝึกอ่านฝึกเขียนลงในสมุด เพื่อให้ นักเรียนได้จดจำได้มากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ แจกลูกผันคำ ท่องจำวรรณยุกต์ 4

ขั้นตอนนี้ต่อจากขั้นตอนการฝึกแจกลูกสะกดคำ ด้วยตัวสะกดแต่ละมาตรา ที่นักเรียนอ่านจนคล่อง โดย การผันวรรณยุกต์จะเริ่มจากการผันวรรณยุกต์ที่ง่าย ตัวสะกดง่ายและสระง่าย โดยผ่านตามลำดับเริ่มจาก พยัญชนะต้นวรรณยุกต์ และตัวสะกด โดยในขั้นตอนนี้ก็จะสอนซ้ำในเรื่องของการแจกลูกสะกด คำด้วยตัวสะกด อีกครั้ง เพื่อเป็นการฝึกซ้ำ ย้ำ ทวนให้นักเรียน จดจำและ อ่านออก โดยเรายังใช้สีมาเป็นตัวช่วยในการสอน โดยในขั้นตอนการสอน เรื่องการผันวรรณยุกต์ จะเป็นการสอนให้นักเรียนผันวรรณยุกต์ให้ตรงตาม ไตรยางศ์อักษรสามหมู่ โดยให้นักเรียน ฝึกอ่านฝึกเขียนจนคล่องและเข้าใจวิธีการผันวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ ฝึกอ่านฝึกเขียน 5 ร้อยเรียงประโยค

ในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการเรียนรู้ ชั้น 5นตอน โดยคุณครูจะสอนเรื่องการแต่งประโยคโดยจะสอนตั้งแต่การใช้ประธาน กริยา กรรม องค์ประกอบของประโยคให้กับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนมีความรู้เรื่องการแต่งประโยคก่อนจะให้นักเรียนได้ทดลองแต่งประโยคจริงในการแต่งประโยคครูให้นักเรียนฝึกอ่านคำในบัญชีคำศัพท์ของชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งและหนังสือวิชาภาษาไทยโดยให้ฝึกเขียนตามคำบอกลงในสมุดวันละสิบคำ และนำคำที่นักเรียนสนใจมาแต่งเป็นประโยคและนำประโยคที่เรียนแต่งได้ไปฝึกอ่านกับ ผู้ปกครองและอ่านให้ครูฟังที่โรงเรียนทุกวัน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ ชั้น 5ตอนในการจัดการเรียนรู้และใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วย Active Learning ชั้น 5ตอนมาใช้ในนวัตกรรม

โดย ชั้น 5ตอนมีดังนี้

1. ฟังทุกวัน จดจำขึ้นใจ
2. แจกลูกสะกดคำ จดจำอ่านเขียน
3. แจกลูกสะกดคำ ท่องจำตัวสะกด
4. แจกลูกผันคำ ท่องจำวรรณยุกต์
5. ฟังอ่านฝึกเขียน ร้อยเรียงประโยค

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูได้แนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และแนวทางการพัฒนานักเรียนในทักษะอื่นๆ ต่อไป
- เป็นแนวทางที่จะช่วยในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น .2

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบพัฒนานวัตกรรม จำนวน 3,000 บาท (สามพันบาทถ้วน)

14. การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้	คะแนน	ระดับคุณภาพ ตบช. คะแนน ที่ได้	หลักฐาน ร่องรอยและ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม
1	ความเป็นนวัตกรรม	3		
2	ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม	(15)		
	1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม	3		
	2. การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม	3		
	4. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3		
	5. ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	3		
3	คุณค่าและประโยชน์ของนวัตกรรม	(15)		
	1. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3		
	2. การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	3		
	4. การยอมรับ	3		
	5. การนำไปใช้	3		
คะแนนรวม / ระดับคุณภาพของนวัตกรรม		33		เทียบเป็น 5 คะแนน

จุดเด่น

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

คณะกรรมการประเมินนวัตกรรมการศึกษา

..... / /

1) ความเป็นนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
ความเป็นนวัตกรรม	ระดับ 3 - เป็นผลงาน วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีหรือปรากฏมาก่อน ระดับ 2 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี

2) กระบวนการพัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการมีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ ระดับ 2 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีถูกต้อง ตามหลักวิชา และสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แต่ไม่สอดคล้อง
2.3 การออกแบบ นวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 2 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการหรือ บริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วน ครอบคลุม กระบวนการพัฒนาแต่ เป็นไปได้อย่างยาก

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ / หรือมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 - กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
2.5 ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - การพัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น

3) คุณค่าของนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	ระดับ 3 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ระดับ 1 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย
3.2 การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน ระดับ 2 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียน ระดับ 1 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมไม่คุ้มค่า
3.3 ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	ระดับ 3 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ระดับ 2 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ระดับ 1 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าและแสวงหา ความรู้เพิ่มเติมเฉพาะผู้พัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.4 การยอมรับ	ระดับ 3 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน ระดับ 2 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ระดับ 1 - เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่ม
3.5 การนำไปใช้	ระดับ 3 - มีขั้นตอนการใช้อย่างไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 - มีขั้นตอนการนำไปใช้อย่างไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 - มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไข และข้อจำกัด

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้
30 - 33	5
25 - 29	4
20 - 24	3
15 - 19	2
10 - 14	1
≤9	0

2) คณิตศาสตร์

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ – สกุล : นายวินัย ดอกดวง
ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
วิชาเอก : อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เรื่อง บัญญัติไตรยางศ์และร้อยละ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค Math League ร่วมกับรูปแบบ GEPAS 5 steps

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรมนี้เกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนใช้เทคนิคต่างๆไป แล้วนักเรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้ดีเท่าที่ควร ไม่ได้ผลเท่าที่ควร นักเรียนไม่เข้าใจบทเรียน ไม่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ ทั้งยังเกิดบรรยากาศที่ไม่เหมาะสมในการเรียนรู้ ผู้สอนจึงได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบต่างๆ พบว่า การเรียนรู้ที่ใช้เกมการแข่งขันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเสริมพลังความคิดของผู้เรียน จะทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและมีบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด และเหมาะสมกับวิชาคณิตศาสตร์ด้วย

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีระบบในการปรับปรุงและคิดค้นพัฒนาวิธีสอนแบบใหม่ๆ ที่สามารถตอบสนองการเรียนรู้รายบุคคล การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนแบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบแก้ปัญหา การพัฒนาวิธีสอนจำเป็นต้องอาศัยวิธีการและเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาจัดการและสนับสนุนการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ความท้าทายด้านการศึกษาศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมนักเรียนให้พร้อมใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลก นั่นคือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ที่ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กมีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ

การจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามหนังสือเรียน ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้หลักของวิชาคณิตศาสตร์นั้น ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าที่ควรจะเป็น นักเรียนไม่ได้รับบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เหมาะสม ได้เรียนรู้ไปตามหนังสือเรียน ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เบื่อการเรียน ไม่อยากเรียน ไม่สนใจเรียน ทำให้ไม่ได้รับประสบการณ์เท่าที่ควรจะเป็น

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการ จัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วม ของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน "ใช้กิจกรรมเป็นฐาน" หมายถึง นำกิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

ดังนั้น ผู้จัดทำนวัตกรรม จึงคิดค้นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้กับเทคนิค Match League เพื่อให้ได้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบที่แตกต่างออกไป เพื่อให้ได้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวิชาคณิตศาสตร์มากที่สุด

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิชาคณิตศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค Math League ร่วมกับรูปแบบ GEPAS 5 steps
- 7.2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลงทัศนะ (perspectives) จากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (tradition paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (new paradigm) ที่ให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่ไปไกลกว่าการได้รับความรู้แบบง่าย ๆ

ไปสู่การเน้นพัฒนาทักษะและทัศนคติ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทัศนคติเชิงบวก ความเคารพตนเอง นวัตกรรม ความสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะและค่านิยมทางเทคโนโลยี ความเชื่อมั่นตนเอง ความยืดหยุ่น การจงใจตนเอง และความตระหนักในสภาพแวดล้อม และเหนืออื่นใด คือ ความสามารถใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ (the ability to handle knowledge effectively in order to use it creatively) ถือเป็นทักษะที่สำคัญจำเป็นสำหรับการเป็นนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นสิ่งที่ท้าทายในการที่จะพัฒนาเรียนเพื่ออนาคต ให้นักเรียนมีทักษะ ทัศนคติ ค่านิยม และบุคลิกภาพส่วนบุคคล เพื่อเผชิญกับอนาคตด้วยภาพในทางบวก (optimism) ที่มีทั้งความสำเร็จและมีความสุข

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียน การสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูก เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วม ของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน “ใช้กิจกรรมเป็นฐาน” หมายถึง นำกิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

Math League คือการแข่งขันคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียน ในประเทศสหรัฐอเมริกา และนักเรียนทั่วโลก เป็นการแข่งขันที่ใหญ่ที่สุดและมีผู้สนใจเข้าร่วมมากที่สุดในประเทศสหรัฐอเมริกา

รูปแบบการใช้เทคนิค Math League ประกอบการเรียนการสอนนั้น เป็นเทคนิคที่สอดแทรกอยู่ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้นั้นหมายความว่า จะไม่กระทบต่อแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนสามารถใช้สื่อการสอนและสอนเนื้อหาสาระได้ตามที่คาดหวังในหลักสูตรของโรงเรียน ซึ่งเทคนิค Math League นั้นชื่อ Math หมายถึงคณิตศาสตร์ ส่วนคำว่า League ก็คือ League การแข่งขันที่มีการจัดอันดับตารางคล้ายๆ กับการแข่งขัน League ทางฟุตบอล ที่พบเห็นอยู่ทั่วไป

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิค Math League ร่วมกับรูปแบบ GEPAS 5 steps นั้น ผู้จัดทำนวัตกรรมได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยแทรกเกมการแข่งขันทางคณิตศาสตร์ที่ใช้เทคนิค Math League แทรกอยู่ในขั้นขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ ซึ่งรูปแบบ GEPAS 5 steps มีกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 สังเกต และรวบรวมข้อมูล (G : Gathering)

ขั้นที่ 2 ค้นคว้าความรู้ (E : Exploration)

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์สรุปความรู้ (P : Processing)

ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (A : Applying and Constructing the Knowledge)

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า (S : Self-Regulating)

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมประกอบด้วย

1. โครงสร้างรายวิชา ที่อิงตามหลักสูตรสถานศึกษา
2. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เรื่องบัญญัติไตรยางศ์และร้อยละ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค Math League ร่วมกับรูปแบบ GEPAS 5 steps กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
3. แบบฝึกทักษะที่ใช้กับแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เรื่องบัญญัติไตรยางศ์และร้อยละ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค Math League ร่วมกับรูปแบบ GEPAS 5 steps กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ได้แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องบัญญัติไตรยางศ์และร้อยละ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค Math League ร่วมกับรูปแบบ GEPAS 5 steps จำนวน 20 แผน

12.2 ได้แบบฝึกทักษะ เรื่องบัญญัติไตรยางศ์และร้อยละ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิค Math League ร่วมกับรูปแบบ GEPAS 5 steps จำนวน 20 เล่ม

12.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มสูงขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบพัฒนานวัตกรรม จำนวน 3,000 บาท (สามพันบาทถ้วน)

14. การประเมินผล

14.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่จัดทำขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม

14.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่แก้ไขตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้จริงกับผู้เรียน

14.3 นำผลการประเมินตามแผนการจัดการเรียนรู้มาพัฒนานวัตกรรม และเตรียมนำกลับมาใช้ในปีการศึกษาถัดไป

เกณฑ์การประเมินนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้	คะแนน	ระดับคุณภาพ ตบช. คะแนน ที่ได้	หลักฐาน ร่องรอยและ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม
1	ความเป็นนวัตกรรม	3		
2	ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม	(15)		
	1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม	3		
	2. การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนา นวัตกรรม	3		
	3. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม	3		
	4. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3		
	5. ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	3		
3	คุณค่าและประโยชน์ของนวัตกรรม	(15)		
	1. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3		
	2. การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	3		
	4. การยอมรับ	3		
	5. การนำไปใช้	3		
คะแนนรวม / ระดับคุณภาพของนวัตกรรม		33		เทียบเป็น 5 คะแนน

จุดเด่น

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

คณะกรรมการประเมินนวัตกรรมการศึกษา

..... / /

1) ความเป็นนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
ความเป็นนวัตกรรม	ระดับ 3 - เป็นผลงาน วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีหรือปรากฏมาก่อน ระดับ 2 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี

2) กระบวนการพัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการมีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ ระดับ 2 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีถูกต้อง ตามหลักวิชา และสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แต่ไม่สอดคล้อง
2.3 การออกแบบ นวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 2 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการหรือ บริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วน ครอบคลุม กระบวนการพัฒนาแต่ เป็นไปได้อย่างยาก

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ / หรือมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 - กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
2.5 ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - การพัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น

3) คุณค่าของนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	ระดับ 3 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ระดับ 1 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย
3.2 การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน ระดับ 2 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียน ระดับ 1 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมไม่คุ้มค่า
3.3 ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	ระดับ 3 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ระดับ 2 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ระดับ 1 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าและแสวงหา ความรู้เพิ่มเติมเฉพาะผู้พัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.4 การยอมรับ	ระดับ 3 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน ระดับ 2 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ระดับ 1 - เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่ม
3.5 การนำไปใช้	ระดับ 3 - มีขั้นตอนการใช้อย่างไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 - มีขั้นตอนการนำไปใช้อย่างไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 - มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไข และข้อจำกัด

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้
30 - 33	5
25 - 29	4
20 - 24	3
15 - 19	2
10 - 14	1
≤9	0

3) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ – สกุล : นางสาวสิริญกรณ์ มณีเนตร
ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
วิชาเอก : วิทยาศาสตร์ทั่วไป

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry learning : 5Es)

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

เป็นการคิดค้นและแสวงหาวิธีการใหม่ๆ มาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ อยากเห็น อยากเรียน และอยากปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สามารถสรุปได้ดังนี้

- 1) วิธีการใหม่ๆ น่าสนใจ ทันสมัย
- 2) สามารถสร้างความสนใจ/กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้ของผู้เรียนได้ดี
- 3) สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้
- 4) ผู้เรียนมีความสุข และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาและครูผู้สอน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นการใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5Es) บูรณาการร่วมกับกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ พร้อมทั้งเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ให้นักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายวิชาให้มากขึ้น

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

จากการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ในต้นภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนขาดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียน นักเรียนจึงจะเกิดการเรียนรู้และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และสามารถเรียนรู้เนื้อหาสาระ ความรู้ของวิชาวิทยาศาสตร์ได้เป็นอย่างดี สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามมาตรฐานและตัวชี้วัด

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นวิธีการพื้นฐานในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และบรรลุตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สามารถเรียนอย่างมีความสุข

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความรู้หรือเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิม หาแนวทางแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเอง แล้วนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหาและศึกษาค้นคว้า ลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างองค์ความรู้ของตนเอง ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่

1) การสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเฝ้าคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

2) การสำรวจและค้นหา (Exploration) เป็นขั้นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน การสำรวจตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และให้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่างๆ และครุ่นนึกที่คอยให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

3) การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เป็นขั้นที่ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย ให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่างๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

4) การขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นที่คาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอกส่วนประกอบต่างๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรียนรู้อยู่แล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

5) การประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นที่ผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น

กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นวิธีการพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย

- 1) การระบุปัญหา
- 2) การตั้งสมมติฐาน
- 3) การตรวจสอบสมมติฐานหรือการทดลอง การรวบรวมข้อมูล
- 4) การวิเคราะห์ข้อมูล
- 5) การสรุปผล

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ศึกษาโครงสร้างรายวิชารายวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้รายวิชา ตัวชี้วัดรายวิชา และศึกษาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นในชุมชน เมื่อศึกษาข้อมูลทุกส่วนอย่างละเอียดและเชื่อมโยงสัมพันธ์กันเข้าใจแล้ว จึงนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้และกำหนดน้ำหนักชั่วโมงให้เหมาะสมกับเนื้อหาประจำหน่วยการเรียนรู้ จากนั้นจึงจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และลงสู่กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นอัตลักษณ์ของชุมชน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

5 Es ประกอบด้วย 1) การสร้างความสนใจ 2) การสำรวจและค้นหา 3) การอธิบายและลงข้อสรุป 4) การขยายความรู้ และ 5) การประเมินผล

กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มี 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การระบุปัญหา 2) การตั้งสมมติฐาน 3) การตรวจสอบสมมติฐานหรือการทดลอง การรวบรวมข้อมูล 4) การวิเคราะห์ข้อมูล และ 5) การสรุปผล

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นวิธีการพื้นฐานในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และบรรลุตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้
3. นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

4,000 บาท

14. การประเมินผล

- 1.1 ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลในระหว่างการเรียนรู้ โดยมีเพื่อนและครูเป็นผู้ประเมิน
- 1.2 ประเมินผลจากใบงาน ชิ้นงาน หรือแบบทดสอบภายหลังจากกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.3 ประเมินผลโดยนักเรียนตอบคำถามหรืออธิบายพร้อมยกตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

เกณฑ์การประเมินนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้	คะแนน	ระดับคุณภาพ ตบช. คะแนน ที่ได้	หลักฐาน ร่องรอยและ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม
1	ความเป็นนวัตกรรม	3		
2	ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม	(15)		
	1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม	3		
	2. การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม	3		
	4. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3		
	5. ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	3		
3	คุณค่าและประโยชน์ของนวัตกรรม	(15)		
	1. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3		
	2. การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	3		
	4. การยอมรับ	3		
	5. การนำไปใช้	3		
คะแนนรวม / ระดับคุณภาพของนวัตกรรม		33		เทียบเป็น 5 คะแนน

จุดเด่น

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

คณะกรรมการประเมินนวัตกรรมการศึกษา

..... / /

1) ความเป็นนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
ความเป็นนวัตกรรม	ระดับ 3 - เป็นผลงาน วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีหรือปรากฏมาก่อน ระดับ 2 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี

2) กระบวนการพัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการมีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ ระดับ 2 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีถูกต้อง ตามหลักวิชา และสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แต่ไม่สอดคล้อง
2.3 การออกแบบ นวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 2 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการหรือ บริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วน ครอบคลุม กระบวนการพัฒนาแต่ เป็นไปได้ยาก

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ / หรือมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 - กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
2.5 ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - การพัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น

3) คุณค่าของนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	ระดับ 3 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ระดับ 1 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย
3.2 การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน ระดับ 2 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียน ระดับ 1 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมไม่คุ้มค่า
3.3 ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	ระดับ 3 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ระดับ 2 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ระดับ 1 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าและแสวงหา ความรู้เพิ่มเติมเฉพาะผู้พัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.4 การยอมรับ	ระดับ 3 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน ระดับ 2 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ระดับ 1 - เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่ม
3.5 การนำไปใช้	ระดับ 3 - มีขั้นตอนการใช้อย่างไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 - มีขั้นตอนการนำไปใช้อย่างไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 - มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไข และข้อจำกัด

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้
30 - 33	5
25 - 29	4
20 - 24	3
15 - 19	2
10 - 14	1
≤9	0

4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ - สกุล : นางสาวภาณี ราตรี

ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

วิชาเอก : สังคมศึกษา

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาสังคมศึกษา ด้วยกระบวนการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning : 5Es)

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ด้วยชุมชนบ้านหนองบ่อ ตำบลหนองบ่อ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมด้านภาษา การแต่งกายด้วยชุดผ้าดำไหม ประเพณีและความเชื่อเกี่ยวกับการฟ้อนกลองต๋มเพื่อขอฝน ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่สืบไปโดยที่ผู้เรียนจะต้องได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นแนวทางเดียวกัน ในเรื่องของความเป็นมา ความสำคัญของวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อต่อชีวิตของผู้เรียนเอง จึงเกิดแนวคิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning : 5Es)

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีระบบในการปรับปรุงและคิดค้นพัฒนาวิธีสอนแบบใหม่ๆ ที่สามารถตอบสนองการเรียนรายบุคคล การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนแบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบแก้ปัญหา การพัฒนาวิธีสอนจำเป็นต้องอาศัยวิธีการและเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาจัดการและสนับสนุนการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ตั้งอยู่ในพื้นที่หมู่ที่ 1 บ้านหนองบ่อ ตำบลหนองบ่อ เป็นตำบลในอำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ตั้งอยู่ทิศตะวันตกเฉียงเหนือของอำเภอเมืองอุบลราชธานี ห่างจากตัวเมืองอุบลราชธานีประมาณ 20 กิโลเมตร มีพื้นที่ 78 ตารางกิโลเมตร และมีหมู่บ้านในเขตปกครองทั้งสิ้น 7 หมู่บ้าน แบ่งออกเป็น 13 ชุมชน (หมู่) พื้นที่ทั้งหมดอยู่ในความรับผิดชอบขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองบ่อ ปัจจุบันตำบลหนองบ่อมีประชากรทั้งสิ้น 7,673 คน จำนวนครัวเรือน 1,842 ครัวเรือน ประชากรส่วนใหญ่พูดภาษาไทยถิ่นอีสาน สำเนียงลาวกาวอาณาเขตติดต่อกับองค์การปกครองส่วนท้องถิ่นอื่น ได้แก่ ทิศเหนือ มีอาณาเขตติดต่อกับตำบลหนองขอน อำเภอเมืองอุบลราชธานี และตำบลหัวดอน อำเภอเมืองใน ทิศใต้ มีอาณาเขตติดต่อกับตำบลหนองกินเพล และตำบลบุ่งหวาย อำเภวารินชำราบ ทิศตะวันออก มีอาณาเขตติดต่อกับตำบลแจระแม อำเภอเมืองอุบลราชธานี ทิศตะวันตก มีอาณาเขตติดต่อกับตำบลชีวาน อำเภอเมืองใน และตำบลหนองแวง อำเภอกันทรารมย์ จังหวัดศรีสะเกษ มีพื้นที่ครอบคลุมพื้นที่ลุ่มน้ำของแม่น้ำ 3 สาย ได้แก่ แม่น้ำชี ทางทิศตะวันตก แม่น้ำมูล ทางทิศใต้ และลำเซบายทางทิศเหนือและทิศตะวันออก พื้นที่ส่วนใหญ่จึงเป็นที่ราบลุ่มแม่น้ำ มีน้ำท่วมขังในฤดูน้ำหลาก สถานที่สำคัญคืออุทยานนาควัตร

ภายในชุมชนมีหัตถกรรมค้าขายและประกอบธุรกิจส่วนตัว มีภูมิปัญญาที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ เช่น การทอผ้า การจักสาน การหาปลา หาของป่า การทำนา การทำเกษตรทฤษฎีใหม่แบบผสมผสาน จากภูมิปัญญาชาวบ้านทำให้ชุมชนมีรายได้ในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ ส่วนวัฒนธรรมด้านประเพณี เป็นชุมชนที่เด่นชัดในด้านการช่วยเหลือการแบ่งปัน และมีเอกลักษณ์ในตัว ส่งเสริมประเพณีพื้นบ้าน เช่น บุญบั้งไฟ การแข่งเรือยาว ประเพณีชาวบ้าน งานพื้นบ้านต่างๆ และมีการส่งเสริมภูมิปัญญาทุกด้าน การทอผ้าไหมลายลูกแก้ว ย้อมด้ามะเกลือ การทอผ้าชิ้นไหมลายปราสาทผึ้ง ผ้าไหมลายทิว มีการเผยแพร่งานศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่น มีบ้านโฮมสเตย์ที่เปิดสอนภาษาอังกฤษโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญา สร้างตลาดในการกระจายสินค้า สร้างนวัตกรรมของชุมชน เป็นชุมชนที่น่าอยู่ บรรยาการดี ร่มรื่น มีหน่วยงานราชการ เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหนองบ่อ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองบ่อ โรงเรียนมัธยม โรงเรียนหนองบ่อสามัคคีวิทยา อุทยานนาควัตร มีสถานประกอบพิธีทางศาสนา วัดบูรพาพิสัย วัดบ้านสำลาก วัดสระบัว มีแม่น้ำ ลำคลอง อุดมสมบูรณ์ มีการนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ โดยเฉพาะ เกษตรทฤษฎีใหม่มาใช้ในการดำรงชีวิต และเป็นชุมชนที่น่าอยู่

ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่สืบไปโดยที่ผู้เรียนจะต้องได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นแนวทางเดียวกัน ในเรื่องของความเป็นมา ความสำคัญของวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อต่อชีวิตของผู้เรียนเอง จึงเกิดแนวความคิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชาสังคมศึกษา ด้วยกระบวนการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning : 5Es)

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567
- 7.2 เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมได้
- 7.3 เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความสำคัญ และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อและวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานีได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning : 5Es) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่เชื่อว่า การเรียนรู้ นั้น เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง โดยการนำเอาประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นมาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม เพื่อสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง และด้วยความเชื่อนี้ทำให้ทฤษฎีนี้ถูกนำมาเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างความรู้ของผู้เรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความรู้หรือเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิม หาแนวทางแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเอง แล้วนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหาและศึกษาค้นคว้า ลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างองค์ความรู้ของตนเอง การเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนนี้ เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทของตนเองให้เต็มที่เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน นับเป็นการเรียนการสอน ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ คือการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง ในขณะที่คุณครูเองก็มีส่วนสำคัญด้วย 5 ขั้นตอน ที่คุณครูและผู้เรียนต่างมีบทบาทและหน้าที่ในแต่ละขั้นตอน โดยบทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ที่คุณครูควรเตรียมสื่อๆ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การสร้างความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา 2) การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และให้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่างๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน 3) การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย ให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่างๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานใน

การอธิบายแนวคิด 4) การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการ ชี้บอก ส่วนประกอบต่างๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมี ความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร 5) การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น

บทบาทของผู้เรียนในการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ สิ่งที่ผู้เรียนควรให้ความสนใจ เพื่อสร้างองค์ ความรู้ให้กับตนเอง โดยก่อนเข้าเรียนควรทบทวนความรู้เดิมเพื่อเตรียมพร้อมสู่การเข้าสู่บทเรียนใหม่ หรือ เตรียมข้อสงสัยเพื่อสอบถามในห้องเรียน ตั้งใจเรียนและสนใจในสิ่งที่คุณครูสอน พร้อมกับ 5 ขั้นตอนนี้ นับเป็น การเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ หากผู้เรียนได้รับรู้บทบาทของตัวเอง การเรียนการสอน ก็จะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีครูทำหน้าที่สนับสนุนจัดการเรียนรู้ที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดย ใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อทำให้ค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง จึง นับได้ว่าการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนนั้น เป็นการเรียนการสอนที่เน้นองค์ความรู้ทักษะ ความ เชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต ท่ามกลางการกระแสเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันได้

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 : วัฒนธรรมบ้านฉัน

รายวิชา : สังคมศึกษา

รหัสวิชา : ส14101

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา : 5 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ผู้สอน : นางสุภาณี ราตรี

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ (วิจิตรราษฎร์สามัคคี) สังกัด สพป.อุบลราชธานี เขต 1

ที่	เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	เนื้อหา	ชั่วโมง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กระบวนการ	สื่อ/แหล่งเรียนรู้
1	วัฒนธรรมของ ชุมชนบ้าน หนองบ่อ	มฐ. ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตน ตามหน้าที่ของการเป็น พลเมืองดี มีค่านิยมที่ดี งามและดำรงรักษา ประเพณีและ วัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข ตัวชี้วัดระหว่างทาง ส 2.1 ป.4/4 อธิบายความแตกต่าง ทางวัฒนธรรมของกลุ่ม คนในท้องถิ่น	วัฒนธรรม คือ แบบแผน ที่คนในสังคมประพฤติปฏิบัติ สืบทอดกันมาเป็นเวลานานและ แสดงถึงความเจริญของมนุษย์ โดยสามารถแบ่งได้เป็น วัฒนธรรมทางวัตถุกับ วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ซึ่ง วัฒนธรรมนั้นจะแตกต่างกัน ตามสภาพทางภูมิศาสตร์และ ทรัพยากรต่างๆ วัฒนธรรมของชุมชน บ้านหนองบ่อมีเอกลักษณ์ที่ โดดเด่น คือ วัฒนธรรมด้าน ภาษา การแต่งกายด้วยชุดผ้า ดำไหม ประเพณีและความเชื่อ เกี่ยวกับการฟ้อนกลองตุ้มเพื่อ ขอฝน	1	1) อธิบาย ความหมาย ลักษณะ และประเภทของ วัฒนธรรมได้ 2) วิเคราะห์ ความสำคัญของ วัฒนธรรมบ้านหนอง บ่อได้ 3) ตระหนักในคุณค่า ของวัฒนธรรมบ้าน หนองบ่อได้	กระบวนการ เรียนแบบสืบ เสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry- Based Learning : 5Es)	1) ภาพวัฒนธรรม 2) PowerPoint วัฒนธรรมไทย 3) ใบงาน เรื่อง วัฒนธรรมไทย 4) ใบความรู้ เรื่อง วัฒนธรรมทางภาษา ของชุมชนบ้านหนองบ่อ 5) ใบความรู้ เรื่อง วัฒนธรรมการแต่ง กายของชุมชนบ้านหนองบ่อ 6) ใบความรู้ เรื่อง การฟ้อนกลองตุ้ม บ้านหนองบ่อ 7) PowerPoint วัฒนธรรมของชุมชน บ้านหนองบ่อ 8) แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

ที่	เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	เนื้อหา	ชั่วโมง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กระบวนการ	สื่อ/แหล่งเรียนรู้
2	มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม จังหวัด อุบลราชธานี	มฐ. ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตน ตามหน้าที่ของการเป็น พลเมืองดี มีค่านิยมที่ดี งามและดำรงรักษา ประเพณีและ วัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข ตัวชี้วัดระหว่างทาง ส 2.1 ป.4/4 อธิบายความแตกต่าง ทางวัฒนธรรมของกลุ่ม คนในท้องถิ่น	อุบลราชธานีเป็นจังหวัดที่ เต็มไปด้วยสีสันหลากหลาย ทั้ง ในด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี และแหล่ง ธรรมชาติ ประเพณีที่สำคัญ ได้แก่ ประเพณีแห่เทียนพรรษา มีการแกะเทียนพรรษาทั้งต้น เป็นการคิดขึ้นมาใหม่ครั้งแรก ในเมืองอุบล ฯ ครั้งนั้นทำให้วิธี นี้ถือเป็นการแสดงฝีมือในเชิง ช่างอย่างแท้จริง ช่างแกะสลัก ต้นเทียนจึงเริ่มเรียนรู้และ ฝึกหัดถ่ายทอดออกมาอย่าง แพร่หลายในปัจจุบัน	2	1) อธิบาย ความหมาย ลักษณะ และประเภทของ วัฒนธรรมของ จังหวัดอุบลราชธานี ได้ 2) วิเคราะห์ ความสำคัญของ มรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรมจังหวัด อุบลราชธานีได้ 3) ตระหนักในคุณค่า ของมรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรมจังหวัด อุบลราชธานีได้	กระบวนการ เรียนแบบสืบ เสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry- Based Learning : 5Es)	1) ภาพประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา 2) หนังสือเล่มเล็ก ประเภทเทียน พรรษา 3) ใบงาน เรื่อง ประเพณีแห่เทียน เข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี 4) ใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเภทมัดรวมติดลาย (เทียนโบราณ) 5) ใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเภทติดพิมพ์ 6) ใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเภทแกะสลัก 7) PowerPoint เรื่อง ประเพณีแห่ เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี

ที่	เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	เนื้อหา	ชั่วโมง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กระบวนการ	สื่อ/แหล่งเรียนรู้
3	ความแตกต่าง ทางวัฒนธรรม	มฐ. ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติ ตนตามหน้าที่ของการ เป็นพลเมืองดี มี ค่านิยมที่ดีงามและ ดำรงรักษาประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข ตัวชี้วัดระหว่างทาง ส 2.1 ป.4/4 อธิบายความ แตกต่างทางวัฒนธรรม ของกลุ่มคนในท้องถิ่น ตัวชี้วัดปลายทาง ส 2.1 ป.4/5 เสนอวิธีการที่จะอยู่ ร่วมกันอย่างสันติสุขใน ชีวิตประจำวัน	วัฒนธรรมในท้องถิ่นต่างๆ ของไทย มีความแตกต่างกันไป ตามสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิต ของคนในท้องถิ่น การยอมรับ ในวัฒนธรรมที่ต่างกักันจะ ทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคม เกิดความสงบสุข	2	1) อธิบายความ แตกต่างทาง วัฒนธรรมและ วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้ วัฒนธรรมท้องถิ่น แตกต่างกันได้ 2) วิเคราะห์สาเหตุ ของการเกิดความ ขัดแย้งทาง วัฒนธรรมและ นำเสนอแนวทางการ แก้ไขปัญหา โดยตระหนักถึง ความสำคัญของการ ยอมรับความแตกต่าง ทางวัฒนธรรม	กระบวนการ เรียนแบบสืบ เสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry- Based Learning : 5Es)	1) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 บทที่ 2 วัฒนธรรมท้องถิ่น 2) แบบฝึกหัด พัฒนาสมรรถนะ รายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา 3) PowerPoint เรื่อง วัฒนธรรม ท้องถิ่น 4) สื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับสืบค้นข้อมูล 5) ใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทาง วัฒนธรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง วัฒนธรรมของชุมชนบ้านหนองบ่อ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 วัฒนธรรมบ้านฉัน

รหัสวิชา ส14101

ผู้สอน นางสุภาณี ราตรี

รายวิชา สังคมศึกษา

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ. ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ส 2.1 ป.4/4 อธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนในท้องถิ่น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมได้
- 2) วิเคราะห์ความสำคัญของวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อได้
- 3) ตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อได้

3. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้แกนกลาง	สารการเรียนรู้ท้องถิ่น
วัฒนธรรมในภาคต่างๆ ของไทยที่แตกต่างกัน เช่น การแต่งกาย ภาษา อาหาร	- ภาษาบ้านหนองบ่อ - การแต่งกายของชาวบ้านหนองบ่อ - ประเพณีการฟ้อนกลองต๋ม

4. สารสำคัญ/ความคิดรวบยอด

วัฒนธรรม คือ แบบแผนที่คนในสังคมประพฤติปฏิบัติสืบต่อกันมาเป็นเวลานานและแสดงถึงความเจริญของมนุษย์ โดยสามารถแบ่งได้เป็นวัฒนธรรมทางวัตถุกับวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ซึ่งวัฒนธรรมนั้นจะแตกต่างกันตามสภาพทางภูมิศาสตร์และทรัพยากรต่างๆ ของแต่ละท้องถิ่น โดยวัฒนธรรมของชุมชนบ้านหนองบ่อมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น คือ วัฒนธรรมด้านภาษา การแต่งกายด้วยชุดผ้าดำไหม ประเพณีและความเชื่อเกี่ยวกับการฟ้อนกลองต๋มเพื่อขอฝน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้ พฤติกรรมบ่งชี้ 3. เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น 3) สมรรถนะที่ 6 การคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบนหลักเหตุผลอย่างรอบด้าน	1) มีวินัย 2) ใฝ่เรียนรู้ 3) มุ่งมั่นในการทำงาน 4) รักความเป็นไทย

6. กิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning

(กระบวนการเรียนรู้ : รูปแบบการจัดการเรียนการสอน กระบวนการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning : 5Es))

นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 วัฒนธรรมหนองบ่อบ้านฉัน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

(หมายเหตุ : ครูตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้เดิมและทำความเข้าใจผู้เรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้)

ขั้นนำ

1) กระตุ้นความสนใจ (Engagement)

1. ครูแสดงภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมไทย เช่น อาหาร เครื่องดนตรี การแต่งกาย การแสดง
2. ครูเชื่อมโยงว่าภาพที่ครูแสดงนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่เรียกว่า วัฒนธรรม เพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมไทย (ครูถามความรู้เดิม)

ขั้นสอน

2) การสำรวจค้นหา (Exploration)

1. ครูอธิบายความหมายและลักษณะของวัฒนธรรมไทย โดยใช้ PowerPoint
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นประเภทของวัฒนธรรมจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.4 โดยมีรายละเอียด ดังนี้
กลุ่มที่ 1 2 และ 3 สืบค้นลักษณะและตัวอย่างของวัฒนธรรมทางวัตถุ
กลุ่มที่ 4 5 และ 6 สืบค้นลักษณะและตัวอย่างของวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ

(หมายเหตุ : ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล)

3) การอธิบายความรู้ (Explanation)

3. ครูให้นักเรียนจับกลุ่มใหม่ โดยให้กลุ่ม 1, 4 รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน กลุ่ม 2, 5 รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน และกลุ่ม 3, 6 รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน จากนั้นครูให้นักเรียนอธิบายแลกเปลี่ยนความรู้ที่กลุ่มตนได้สืบค้นมาให้กลุ่มใหม่ฟัง

(หมายเหตุ : ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม)

4. ครูแจกใบงาน เรื่อง วัฒนธรรมไทย ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรม

(หมายเหตุ : ครูสังเกตความสามารถในการสื่อสารของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)

5. ครูให้นักเรียนรวบรวมใบงาน เรื่อง วัฒนธรรมไทย (ครูตรวจใบงาน)

4) ขยายความรู้ (Elaboration)

6. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แจกใบความรู้ เรื่อง วัฒนธรรมของชุมชนบ้านหนองบ่อ แล้วแจกกระดาษ Flip Chart และอุปกรณ์วาดเขียนให้กับนักเรียน ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 แจกใบความรู้ เรื่อง วัฒนธรรมทางภาษาของชุมชนบ้านหนองบ่อ
- กลุ่มที่ 2 แจกใบความรู้ เรื่อง วัฒนธรรมการแต่งกายของชุมชนบ้านหนองบ่อ
- กลุ่มที่ 3 แจกใบความรู้ เรื่อง การฟ้อนกลองต๋มบ้านหนองบ่อ

7. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ว่าจากการศึกษา เรื่อง ความเป็นมา ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมแต่ละด้านแล้วสะท้อนให้นักเรียนเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมไทยของชุมชนบ้านหนองบ่ออย่างไรและนักเรียนจะมีแนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้อย่างไร โดยจัดทำในรูปแบบแผนผังความคิด

(หมายเหตุ : ครูสังเกตความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)

8. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอเกี่ยวกับความสำคัญและแนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรมของชุมชนบ้านหนองบ่อ โดยครูทำหน้าที่สะท้อนคิดและอธิบายเพิ่มเติมจากการนำเสนอของนักเรียน

(หมายเหตุ : ครูสังเกตความสามารถในการสื่อสารของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)

(หมายเหตุ : ครูสังเกตการนำเสนอผลงานของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินการนำเสนอผลงาน)

9. เมื่อนักเรียนทุกกลุ่มนำเสนอครบถ้วนแล้ว ครูให้นักเรียนรวบรวมแผนผังความคิด เรื่อง ความสำคัญและแนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรมบ้านหนองบ่อ ส่งเมื่อหมดคาบเรียน

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปราย เรื่อง ความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมไทย
2. ครูทบทวนบทเรียน เรื่อง ความเป็นมา ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรม โดยใช้ PowerPoint เรื่อง วัฒนธรรมของชุมชนบ้านหนองบ่อ
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พัฒนาสมรรถนะ รายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา ป.4 เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียน

ขั้นประเมิน

5) การตรวจสอบผล (Evaluation)

1. ครูตรวจผลการทำใบงาน เรื่อง วัฒนธรรม
2. ครูตรวจผลการทำแผนผังความคิด เรื่อง ความสำคัญและแนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรมบ้านหนองบ่อ
3. ครูสังเกตความสามารถในการสื่อสาร จากการเขียนคำตอบใบงาน และการพูดนำเสนอ โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
4. ครูสังเกตความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต จากการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ความสำคัญและแนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
5. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล จากการร่วมกันสืบค้นข้อมูลตามที่ได้รับมอบหมายภายในกลุ่ม โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล
6. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม จากการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
7. ครูสังเกตการนำเสนอผลงานของนักเรียน จากการนำเสนอความสำคัญและแนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินการนำเสนอผลงาน
8. ครูสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

7. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
7.1 การประเมินก่อนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 วัฒนธรรม หนองบ่อบ้านฉิม	- ตรวจสอบแบบทดสอบ ก่อน เรียน	- แบบทดสอบก่อนเรียน	- ประเมิน ตามสภาพจริง
7.2 การประเมินระหว่างการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ 1) อธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมได้	- ตรวจใบงาน เรื่อง วัฒนธรรม - สังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล	- ใบงาน เรื่อง วัฒนธรรม - แบบประเมินพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์
2) วิเคราะห์ความสำคัญของ วัฒนธรรมบ้านหนองบ่อได้ 3) ตระหนักในคุณค่าของ วัฒนธรรมบ้านหนองบ่อได้	- ตรวจแผนผังความคิด เรื่อง ความสำคัญและแนว ทางการอนุรักษ์วัฒนธรรม บ้านหนองบ่อ - สังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล	- แผนผังความคิด เรื่อง ความสำคัญและแนว ทางการอนุรักษ์วัฒนธรรม บ้านหนองบ่อ - แบบประเมินพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล	- คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
- พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	- แบบประเมินพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	- คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์
การนำเสนอผลงาน	- สังเกตการนำเสนอ ผลงาน	- แบบประเมินการ นำเสนอผลงาน	- คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์
- สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- สังเกตความสามารถ ในการสื่อสาร - สังเกตความสามารถ ในการใช้ทักษะชีวิต	- แบบสังเกตสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	- คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- สังเกตคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์
7.3 การประเมินหลังการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ -	-	-	-

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) ภาพ
- 2) PowerPoint วัฒนธรรมไทย
- 3) ใบงาน เรื่อง วัฒนธรรมไทย
- 4) ใบความรู้ เรื่อง วัฒนธรรมทางภาษาของชุมชนบ้านหนองบ่อ
- 5) ใบความรู้ เรื่อง วัฒนธรรมการแต่งกายของชุมชนบ้านหนองบ่อ
- 6) ใบความรู้ เรื่อง การฟ้อนกลองตุ้มบ้านหนองบ่อ
- 7) PowerPoint วัฒนธรรมของชุมชนบ้านหนองบ่อ
- 8) แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง มรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 วัฒนธรรมบ้านฉัน

รหัสวิชา ส14101

ผู้สอน นางสุภาณี ราตรี

รายวิชา สังคมศึกษา

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ. ส 2.1

เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ส 2.1 ป.4/4

อธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนในท้องถิ่น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานีได้
- 2) วิเคราะห์ความสำคัญของมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานีได้
- 3) ตระหนักในคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานีได้

3. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้แกนกลาง	สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น
วัฒนธรรมในภาคต่างๆ ของไทยที่แตกต่างกัน เช่น การแต่งกาย ภาษา อาหาร	มรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อุบลราชธานีเป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยสีสันหลากหลาย ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี และแหล่งธรรมชาติ ประเพณีที่สำคัญ ได้แก่ ประเพณีแห่เทียนพรรษา เป็นประเพณีปฏิบัติของชาวพุทธที่ได้กระทำมาแต่ครั้งพุทธกาล แต่ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี มีการแห่เทียนพรรษาทั้งต้น เป็นการคิดขึ้นมาใหม่ครั้งแรกในเมืองอุบล ฯ ครั้งนั้นทำให้วิธีนี้ถือเป็นการแสดงฝีมือในเชิงช่างอย่างแท้จริง ช่างแกะสลักต้นเทียนจึงเริ่มเรียนรู้และฝึกหัดถ่ายทอดออกมาอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้ พฤติกรรมบ่งชี้ 3. เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น 3) สมรรถนะที่ 6 การคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณบนหลักเหตุผลอย่างรอบด้าน	1) มีวินัย 2) ใฝ่เรียนรู้ 3) มุ่งมั่นในการทำงาน 4) รักความเป็นไทย

6. กิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning

(กระบวนการเรียนรู้ : รูปแบบการจัดการเรียนการสอน กระบวนการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning : 5Es))

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

- 6) กระตุ้นความสนใจ (Engagement)
3. ครูแสดงภาพประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา
4. ครูเชื่อมโยงว่าภาพที่ครูแสดงนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่เรียกว่า วัฒนธรรม เป็นมรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี เพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ความเป็นมาของประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี

ขั้นสอน

- 7) การสำรวจค้นหา (Exploration)
10. ครูอธิบายความเป็นมาของประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้ PowerPoint
11. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นประเภทของเทียนพรรษาที่ใช้ประกวดในปัจจุบัน จากหนังสือเล่มเล็ก ประเภทเทียนพรรษา โดยให้สรุปเป็นแผนผัง

ความคิดลงในกระดานชาร์จ (หมายเหตุ : ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล)

8) การอธิบายความรู้ (Explanation)

12. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นำเสนอผลการกลุ่มสืบค้นประเภทของเทียนพรรษาที่ใช้ประกวดในปัจจุบัน หน้าชั้นเรียนจนครบทุกกลุ่ม
(หมายเหตุ : ครูสังเกตพฤติกรรมการนำเสนอผลงาน โดยใช้แบบประเมินการนำเสนอผลงาน)
13. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี
14. ครูให้นักเรียนรวบรวมใบงาน เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี (ครูตรวจใบงาน)

ชั่วโมงที่ 2

9) ขยายความรู้ (Elaboration)

15. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แจกใบความรู้ แล้วแจกกระดาษ Flip Chart และอุปกรณ์วาดเขียนให้กับนักเรียน ดังนี้
 - กลุ่มที่ 1 แจกใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเภทมัดรวมติดสาย (เทียนโบราณ)
 - กลุ่มที่ 2 แจกใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเภทติดพิมพ์
 - กลุ่มที่ 3 แจกใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเภทแกะสลัก
16. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ว่าจากการศึกษาใบความรู้ที่ได้รับทั้ง 3 เรื่อง มีความเป็นมา ลักษณะ อย่างไร แล้วสะท้อนให้นักเรียนเห็นความสำคัญของประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีอย่างไร โดยจัดทำในรูปแบบแผนผังความคิด
(หมายเหตุ : ครูสังเกตความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)
17. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอเกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี โดยครูทำหน้าที่สะท้อนคิดและอธิบายเพิ่มเติมจากการนำเสนอของนักเรียน
(หมายเหตุ : ครูสังเกตความสามารถในการสื่อสารของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)
(หมายเหตุ : ครูสังเกตการนำเสนอผลงานของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินการนำเสนอผลงาน)
18. เมื่อนักเรียนทุกกลุ่มนำเสนอครบถ้วนแล้ว ครูให้นักเรียนรวบรวมแผนผัง ส่งเมื่อหมดคาบเรียน

ขั้นสรุป

4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปราย เรื่อง ความเป็นมา ลักษณะ ของประเพณีแห่เทียน
เข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี
5. ครูทบทวนบทเรียน โดยใช้ PowerPoint เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัด
อุบลราชธานี

ขั้นประเมิน

10) การตรวจสอบผล (Evaluation)

9. ครูตรวจสอบผลการทำใบงาน เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี
10. ครูตรวจสอบผลการทำแผนผังความคิด เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีแห่เทียน
เข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี
11. ครูสังเกตความสามารถในการสื่อสาร จากการเขียนคำตอบใบงาน และการพูดนำเสนอ โดยใช้
เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
12. ครูสังเกตความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต จากการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ความสำคัญและ
แนวทางการอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยใช้เกณฑ์จากแบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
13. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล จากการร่วมกันสืบค้นข้อมูลตามที่ได้รับมอบหมาย
ภายในกลุ่ม โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล
14. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม จากการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมิน
พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
15. ครูสังเกตการนำเสนอผลงานของนักเรียน จากการนำเสนอความสำคัญและแนวทางการอนุรักษ์
วัฒนธรรม โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินการนำเสนอผลงาน
16. ครูสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยใช้เกณฑ์จาก
แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

7. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1) อธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภท ของจังหวัดอุบลราชธานี ได้	- ตรวจใบงาน เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี - สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- ใบงาน เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี - แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
2) วิเคราะห์ความสำคัญของมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานีได้ 3) ตระหนักในคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานีได้	- ตรวจแผนผังความคิด เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี - สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- แผนผังความคิด เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี - แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
- พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
- การนำเสนอผลงาน	- สังเกตการนำเสนอผลงาน	- แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
- สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- สังเกตความสามารถในการสื่อสาร - สังเกตความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	- แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) ภาพประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา
- 2) หนังสือเล่มเล็ก ประเพณีเทียนพรรษา
- 3) ใบงาน เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี
- 4) ใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเพณีมรดกมรดกชาติ (เทียนโบราณ)
- 5) ใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเพณีติดพิมพ์
- 6) ใบความรู้ เรื่อง เทียนพรรษา ประเพณีแกะสลัก
- 7) PowerPoint เรื่อง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 วัฒนธรรมบ้านฉัน

รหัสวิชา ส14101

ผู้สอน นางสุภาณี ราตรี

รายวิชา สังคมศึกษา

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ. ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ส 2.1 ป.4/4 อธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนในท้องถิ่น

ตัวชี้วัดปลายทาง

ส 2.1 ป.4/5 เสนอวิธีการที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในชีวิตประจำวัน

2. สมรรถนะประจำหน่วย

อธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมและวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดความขัดแย้งทางวัฒนธรรมพร้อมเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยตระหนักถึงความสำคัญของการยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมและวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นแตกต่างกันได้
- 2) วิเคราะห์สาเหตุของการเกิดความขัดแย้งทางวัฒนธรรมและนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยตระหนักถึงความสำคัญของการยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม

4. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้แกนกลาง	สารการเรียนรู้ท้องถิ่น
- วัฒนธรรมในภาคต่างๆ ของไทยที่แตกต่างกัน เช่น การแต่งกาย ภาษา อาหาร - ปัญหาและสาเหตุของการเกิดความขัดแย้งในชีวิตประจำวัน - แนวทางการแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยสันติวิธี	ความเหมือนและแตกต่างทางวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อกับวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี

5. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

วัฒนธรรมในท้องถิ่นต่างๆ ของไทย มีความแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น การยอมรับในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจะทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเกิดความสงบสุข

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พุดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้ พฤติกรรมบ่งชี้ 3. เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ จากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้	1) ซื่อสัตย์ 2) มีวินัย 3) ใฝ่เรียนรู้ 4) มุ่งมั่นในการทำงาน 5) รักความเป็นไทย
2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ) พฤติกรรมบ่งชี้ 1. คิดสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม	
3) สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล พฤติกรรมบ่งชี้ 1. วิเคราะห์ปัญหา 1.3 ระบุสาเหตุของปัญหา 1.6 การตัดสินใจเลือกวิธีการ	
4) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	

7. กิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

1) กระตุ้นความสนใจ (Engagement)

5. ครูถามนักเรียนว่า หากนักเรียนเดินทางไปยังภาคต่างๆ ของประเทศไทย นักเรียนจะนึกถึงสิ่งใด เป็นของประจำภาค

(แนวตอบ : เช่น ภาคเหนือ-แคบหมู ภาคกลาง-ต้มยำกุ้ง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ-ประเพณีผีตาโชน ภาคใต้-รำโนราห์)

6. ครูเชื่อมโยงว่าคำตอบของนักเรียนเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และในแต่ละท้องถิ่นก็มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป เพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม

ขั้นสอน

2) การสำรวจค้นหา (Exploration)

7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม จากนั้นครูให้นักเรียนสืบค้นความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ต่างกันในแต่ละท้องถิ่น จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 บทที่ 2 วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือจากแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ โดยให้แต่ละกลุ่มออกมาจับสลากหัวข้อ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- a. กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 วัฒนธรรมทางภาษา
- b. กลุ่ม 3 และกลุ่ม 4 วัฒนธรรมด้านอาหารการกิน
- c. กลุ่ม 5 และกลุ่ม 6 วัฒนธรรมด้านการแต่งกาย
- d. กลุ่ม 7 และกลุ่ม 8 วัฒนธรรมด้านการแสดงและการละเล่นพื้นเมือง
- e. กลุ่ม 9 และกลุ่ม 10 ประเพณีพื้นเมือง

(หมายเหตุ : ครูประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล)

3) การอธิบายความรู้ (Explanation)

8. ครูถามนักเรียนแต่ละกลุ่มว่า หัวข้อที่ตนได้นั้นจัดเป็นวัฒนธรรมประเภทใด เพื่อเป็นการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

(แนวตอบ : วัฒนธรรมทางภาษา-วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ วัฒนธรรมด้านอาหารการกิน-วัฒนธรรมทางวัตถุ วัฒนธรรมด้านการแต่งกาย-วัฒนธรรมทางวัตถุ วัฒนธรรมด้านการแสดงและการละเล่นพื้นเมือง-วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ประเพณีพื้นเมือง-วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ)

4) ขยายความรู้ (Elaboration)

9. ครูให้นักเรียนกลุ่มที่ได้หัวข้อเดียวกันรวมเป็นกลุ่มเดียวกัน จากนั้นให้นักเรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมในด้านที่ตนศึกษาร่วมกัน

(หมายเหตุ : ครูประเมินความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมิน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)

5) การตรวจสอบผล (Evaluation)

10. ครูแจกใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกัน ยกตัวอย่างวัฒนธรรมท้องถิ่นเฉพาะด้านที่กลุ่มของตนเองศึกษาลงในใบกิจกรรม ตอนที่ 1
11. ครูคอยสังเกตนักเรียนในการทำใบกิจกรรมและให้คำปรึกษาตลอดคาบเรียน รวมถึงแจ้งให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอวัฒนธรรมด้านที่กลุ่มของตนเองศึกษาในคาบเรียนถัดไป โดยนักเรียนสามารถนำเสนอในรูปแบบใดก็ได้ให้สอดคล้องกับหัวข้อที่กลุ่มตนได้รับและมีความน่าสนใจ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การใช้เพลง หรือการใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอ
(หมายเหตุ : ครูประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม)

ชั่วโมงที่ 2

12. ครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มในการปรับปรุง แก้ไข พัฒนาใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม
13. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหัวข้อของตนเอง โดยมีครูทำหน้าที่ประเมินว่านักเรียนสืบค้นข้อมูลและนำเสนอได้ถูกต้องและมีความน่าสนใจหรือไม่
14. เมื่อนักเรียนทุกกลุ่มนำเสนอครบถ้วนแล้ว ครูตั้งประเด็นให้นักเรียนวิเคราะห์ว่า เพราะเหตุใดวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความแตกต่างกัน
15. ครูให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการรับฟังการนำเสนอมาทำใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ในหัวข้ออื่นๆ ที่ไม่ใช่หัวข้อของกลุ่มตนให้เรียบร้อย รวมถึงให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นแตกต่างกันลงในใบกิจกรรม
(หมายเหตุ : ครูประเมินความสามารถในการสื่อสารของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)
16. ครูให้นักเรียนรวบรวมใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ส่งเมื่อหมดคาบเรียน
17. ครูแจกใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม คือนักเรียน
18. ครูถามนักเรียนว่าในชีวิตประจำวัน นักเรียนเคยพบเห็นเหตุการณ์ความขัดแย้งทางวัฒนธรรมหรือไม่ แล้วให้นักเรียนยกตัวอย่าง
(แนวตอบ : เช่น การล้อเลียนสีผิว การทำร้ายร่างกายคนต่างเชื้อชาติ การไม่เคารพความแตกต่างทางศาสนา)
19. ครูเชื่อมโยงคำตอบของนักเรียนว่า เพราะเหตุใดจึงเกิดเหตุการณ์ความขัดแย้งทางวัฒนธรรมดังกล่าวและนักเรียนจะมีการเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งด้วยสันติวิธีอย่างไร จากนั้นครูให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มเดิมกับคาบเรียนที่แล้วเพื่อจัดทำแผนผังความคิดในตอน ที่ 2 ของใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

13.1 เลือกเหตุการณ์ที่แสดงถึงปัญหาความขัดแย้งทางวัฒนธรรม

13.2 วิเคราะห์สาเหตุของการเกิดปัญหาความขัดแย้งทางวัฒนธรรม

13.3 เสนอแนวทางการแก้ไข้ปัญหาเพื่อนำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข

(หมายเหตุ : ครูประเมินความสามารถในการคิดของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมิน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)

(หมายเหตุ : ครูประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมิน สมรรถนะ

สำคัญของผู้เรียน)

8. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1) อธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมและวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นแตกต่างกันได้	- ตรวจใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม - ประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- ใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม - แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
2) วิเคราะห์สาเหตุของการเกิดความขัดแย้งทางวัฒนธรรมและนำเสนอแนวทางการแก้ไข้ปัญหาโดยตระหนักถึงความสำคัญของการยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม	- ตรวจใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม - ประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- ใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม - แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์
- พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- คุณภาพอยู่ในระดับดี (2) ผ่านเกณฑ์

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
- สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	- ประเมินความสามารถ ในการสื่อสาร - ประเมินความสามารถ ในการคิด - ประเมินความสามารถ ในการแก้ปัญหา - ประเมินความสามารถ ในการใช้ทักษะชีวิต	- แบบประเมินสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน	- คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์
- คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- ประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- แบบประเมิน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- คุณภาพอยู่ในระดับ ดี (2) ผ่านเกณฑ์
การประเมินหลังการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 วัฒนธรรมท้องถิ่น	- ตรวจสอบแบบทดสอบ หลังเรียน	- แบบทดสอบหลังเรียน	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

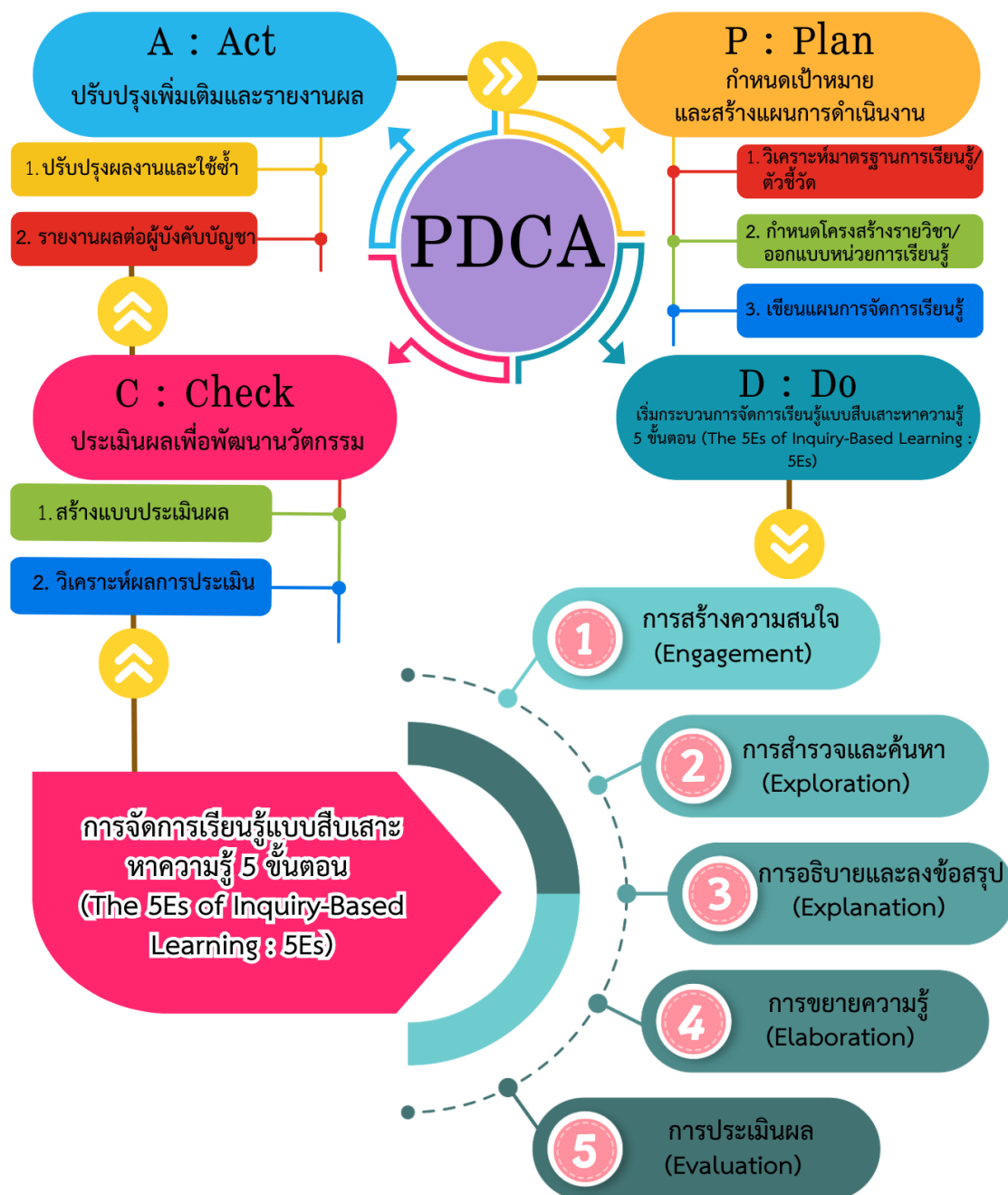
9 สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 บทที่ 2 วัฒนธรรมท้องถิ่น
- 2) แบบฝึกหัด พัฒนาสมรรถนะ รายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา
- 3) PowerPoint เรื่อง วัฒนธรรมท้องถิ่น
- 4) สื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับสืบค้นข้อมูล
- 5) ใบกิจกรรม เรื่อง ความแตกต่างทางวัฒนธรรม

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาสังคมศึกษา ด้วยกระบวนการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning : 5Es)



12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 12.1 ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมี
 วิจารณญาณบนหลักเหตุผลอย่างรอบด้าน
- 12.2 ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของวัฒนธรรมได้
- 12.3 เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความสำคัญ และตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมบ้านหนองบ่อและ
 วัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานีได้

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบพัฒนานวัตกรรม จำนวน 4,000 บาท (สี่พันบาทถ้วน)

14. การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้	คะแนน	ระดับคุณภาพ ตบช. คะแนน ที่ได้	หลักฐาน ร่องรอยและ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม
1	ความเป็นนวัตกรรม	3		
2	ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม	(15)		
	1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนา นวัตกรรม	3		
	2. การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการ พัฒนา นวัตกรรม	3		
	3. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม	3		
	4. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3		
	5. ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	3		
3	คุณค่าและประโยชน์ของนวัตกรรม	(15)		
	1. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3		
	2. การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	3		
	4. การยอมรับ	3		
	5. การนำไปใช้	3		
คะแนนรวม / ระดับคุณภาพของนวัตกรรม		33		เทียบเป็น 5 คะแนน

จุดเด่น

.....

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

คณะกรรมการประเมินนวัตกรรมการศึกษา

..... / /

1) ความเป็นนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
ความเป็นนวัตกรรม	ระดับ 3 - เป็นผลงาน วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีหรือปรากฏมาก่อน ระดับ 2 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี

2) กระบวนการพัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการมีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ ระดับ 2 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีถูกต้อง ตามหลักวิชา และสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แต่ไม่สอดคล้อง
2.3 การออกแบบ นวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 2 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการหรือ บริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วน ครอบคลุม กระบวนการพัฒนาแต่ เป็นไปได้อย่างยาก

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ / หรือมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 - กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
2.5 ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - การพัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น

3) คุณค่าของนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	ระดับ 3 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ระดับ 1 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย
3.2 การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน ระดับ 2 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียน ระดับ 1 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมไม่คุ้มค่า
3.3 ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	ระดับ 3 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ระดับ 2 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ระดับ 1 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าและแสวงหา ความรู้เพิ่มเติมเฉพาะผู้พัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.4 การยอมรับ	ระดับ 3 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน ระดับ 2 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ระดับ 1 - เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่ม
3.5 การนำไปใช้	ระดับ 3 - มีขั้นตอนการใช้อย่างไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 - มีขั้นตอนการนำไปใช้อย่างไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 - มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไข และข้อจำกัด

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้
30 - 33	5
25 - 29	4
20 - 24	3
15 - 19	2
10 - 14	1
≤9	0

5) การงานอาชีพ

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ - สกุล : นางประสพพร บวชไธสง

ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

วิชาเอก : บรรณารักษ์

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชาการงานอาชีพ ด้วยการพัฒนาผู้เรียนด้วยการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านฐานการเรียนรู้ (Project-Based Learning: PrBL) เน้นการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานการเรียนรู้ (Project-Based Learning:)

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ด้วยชุมชนบ้านหนองบ่อ ตำบลหนองบ่อ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี การพัฒนาผู้เรียนด้วยการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านฐานการเรียนรู้ (Project-Based Learning:) เน้นการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานการเรียนรู้ (Project-Based Learning:) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนผ่านกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยการแก้ปัญหา การค้นคว้า และการลงมือทำโครงงานจริงในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ผู้เรียนได้รับโอกาสในการสร้างองค์ความรู้ ฝึกการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันในทีม ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กระบวนการการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานการเรียนรู้ เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือปัญหาที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน จากนั้นผู้เรียนจะวางแผนและพัฒนาแนวทางในการแก้ปัญหา ภายใต้การแนะนำและการให้คำปรึกษาจากครูผู้สอน ขั้นตอนสำคัญประกอบด้วย การวางแผน การค้นคว้า การสร้างผลงาน การประเมินผล และการนำเสนอผลงานต่อกลุ่มหรือสาธารณะ

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน (Project-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนผ่านกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยการแก้ปัญหา การค้นคว้า และการลงมือทำโครงงานจริงในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ผู้เรียนได้รับโอกาสในการสร้างองค์ความรู้ ฝึกการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันในทีม ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง

6. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

แนวทางการเรียนรู้การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน แนวคิดนี้เชื่อว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การสอนโครงงานจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ของตนเองผ่านกิจกรรมที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสม

1. การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่:โลกในศตวรรษที่ 21 มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันกลายเป็นสิ่งจำเป็นมากกว่าความรู้เชิงท่องจำ
 2. การเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง:การสอนแบบโครงงานช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจว่าเนื้อหาที่เรียนในห้องเรียนมีความสำคัญอย่างไรในชีวิตประจำวัน และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาในระดับชุมชนหรือสังคม
 3. การตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล (Personalized Learning):ผู้เรียนแต่ละคนมีความสนใจ ความสามารถ และวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การสอนโครงงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถออกแบบการเรียนรู้ของตนเอง
 4. สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning):การสอนโครงงานเน้นการปลูกฝังทักษะที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ตลอดชีวิต เช่น การค้นคว้าข้อมูล การวางแผน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- การสอนโครงงาน จึงไม่ได้เป็นเพียงวิธีการเรียนรู้ แต่ยังเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถรับมือกับความท้าทายและปัญหาในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีและความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567
- 7.2 เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาขั้นตอนการผลิตตั้งแต่การเตรียมวัตถุดิบ การประกอบ และการตกแต่งให้มี ความแข็งแรงและเหมาะสมกับการใช้งาน
- 7.3 เพื่อพัฒนาทักษะการประกอบอาชีพ สร้างรายได้เสริม และอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใช้วิถี ธรรมชาติ

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การสอน Active Learning ในการจัดการเรียนรู้ในทศวรรษที่ 21 รูปแบบการสอน : Project Based Learning: (การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน)

การจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ จะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ และทักษะผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้า และการใช้ความรู้ผ่านกิจกรรม สามารถตั้งต้นได้จากปัญหา สถานการณ์ คำถาม เงื่อนไข หรือข้อจำกัด ความต้องการต่างๆ แล้วสร้างเป็นนวัตกรรม หรือชิ้นงาน เพื่อแก้ปัญหา หรือตอบคำถามในเรื่องนั้นๆ จะใช้รูปแบบการสอนนี้เมื่อเป้าหมายตามตัวชี้วัด คือ ต้องการให้ได้แก่ออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ หลักการสำคัญ มี 6 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อม เพื่อให้เด็กเข้าใจเป้าหมายของการทำ

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนด และเลือกหัวข้อ เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของแต่ละหัวข้อที่จะทำโครงงาน

ขั้นตอนที่ 3 การเขียนเค้าโครงของโครงงาน เป็นการสร้างผังมโนทัศน์ (Conceptual Map) หรือแผนที่ความคิด (Mind Map) ที่แสดงถึงภาพรวมทั้งหมดของโครงงานตั้งแต่ต้นจนจบ

ขั้นตอนที่ 4 การปฏิบัติงานโครงงาน เป็นขั้นตอนนำวิธีการตามเค้าโครงของโครงงานมาลงมือทำ

ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงาน จัดทำรายงาน และการนำเสนอผลการปฏิบัติโครงงาน

ขั้นตอนที่ 6 การประเมินโครงงาน เป็นการประเมินอย่าง ต่อเนื่องด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ทั้งความรู้ กระบวนการ พฤติกรรมของเด็กๆ ผลงาน และสิ่งที่พบเจอในขณะที่ทำโครงงาน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 : ไม้กวาดทางมะพร้าว
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา : การงานอาชีพ รหัสวิชา : ง 16101
เวลา : 6 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

คำอธิบายวิชาการงานอาชีพ

รายวิชาพื้นฐาน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

เวลา 40 ชั่วโมง/ปี

อภิปรายแนวทางในการทำงานและปรับปรุงการทำงานแต่ละขั้นตอน มีการแก้ไขปรับปรุงผลงาน การดูแลรักษาสมบัติภายในบ้าน บ้านที่น่าอยู่ การแปรรูปอาหารปลาเค็มหรรษา การน้อมนำหลักการเรียนรู้ตามเศรษฐกิจพอเพียง โครงการไม้กวาดทางมะพร้าว ฝึกทักษะการจัดการในการทำงาน และมีทักษะการทำงานร่วมกัน เช่น การเตรียม ประกอบ จัดอาหารให้สมาชิกในครอบครัว การติดตั้ง ประกอบ ของใช้ในบ้าน การประดิษฐ์ของใช้ ของตกแต่งให้สมาชิกในครอบครัว หรือเพื่อนในโอกาสต่างๆ ฝึกปฏิบัติ มารยาทในการทำงานกับสมาชิกในครอบครัวและผู้อื่น สำรวจตนเพื่อวางแผนในการเลือกอาชีพตามความสนใจ ความสามารถ และทักษะ มีคุณธรรมในการประกอบอาชีพ เช่น ความซื่อสัตย์ ความขยัน อดทน และความ ความรับผิดชอบ เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการในการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มี คุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในการ ดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อดำรงชีวิตและครอบครัว

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ง 1.1 ป.6/1 อภิปรายแนวทางในการทำงานและปรับปรุงการทำงานแต่ละขั้นตอน

ง 1.1 ป.6/3 ปฏิบัติตนอย่างมีมารยาทในการทำงาน ทำงานร่วมกัน กับครอบครัวและผู้อื่น

ตัวชี้วัดปลายทาง

ง 1.1 ป.6/2 ใช้ทักษะการจัดการ ในการทำงานและมีทักษะการทำงานร่วมกัน

หน่วยการเรียนรู้	เรื่องที่สอน	ตัวชี้วัด	หมายเหตุ
	พร้อมทั้งมี จิตสำนึกในการใช้พลังงาน		
หน่วย การเรียนรู้ที่ 3 งานเกษตร (หน่วยการเรียนรู้ การน้อมนำหลักการเรียนรู้ตามเศรษฐกิจพอเพียง) เวลา 6 ชั่วโมง	การเกษตร คือ การที่ มนุษย์ปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ ทั้งสัตว์น้ำสัตว์บก เพื่อไว้ เป็นอาหารเป็นของใช้เป็น ยารักษาโรคและเป็นที่อยู่ อาศัย ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็น พื้นฐานของ มนุษย์หรือ เรียกว่าเป็นปัจจัยสี่ การทำ การเกษตรต้องมีความรู้ใน การคัดเลือก ขยายพันธุ์ การดูแลรักษา การเก็บ ผลผลิต ตลอดจน การ นำไปใช้ประโยชน์ให้ ถูกต้อง และคุ้มค่ามากที่สุด	สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว ตัวชี้วัดปลายทาง มฐ. ง 1.1 ป. 6/2 ใช้ทักษะการจัดการใน การทำงานและมีทักษะ การทำงาน ร่วมกัน มฐ ง 2.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงาน อาชีพ ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนา อาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดี ต่ออาชีพ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ง 2.1 ป.6/1 สำรวจตนเองเพื่อวางแผนในการเลือกอาชีพ ตัวชี้วัดปลายทาง ง 2.1 ป.6/2 ระบุ ความรู้ ความสามารถและคุณธรรมที่ สัมพันธ์กับอาชีพที่สนใจ	
หน่วย การเรียนรู้ที่ 4 งานช่างพื้นฐาน (สิ่งประดิษฐ์มาโยก หรรษา) เวลา 6 ชั่วโมง	งานช่างพื้นฐานเป็นงาน ที่ เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการ ดูแลรักษา ซ่อมแซมหรือ ประกอบใช้ด้วย ตนเอง ซึ่ง สร้าง ประกอบ ของใช้ ภายในบ้าน โดยไม่ต้องเสียเงิน ซื้อใหม่ รู้จักวิธีนำวัสดุที่มีใน ท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์	สาระที่ 2 การอาชีพ มฐ ง 2.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงาน อาชีพ ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนา อาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดี ต่ออาชีพ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ง 2.1 ป.6/1 สำรวจตนเองเพื่อวางแผนในการเลือกอาชีพ	

หน่วยการเรียนรู้	เรื่องที่สอน	ตัวชี้วัด	หมายเหตุ
		ตัวชี้วัดปลายทาง ง 2.1 ป.6/2 ระบุความรู้ความสามารถและคุณธรรมที่สัมพันธ์กับอาชีพที่สนใจ	
	ปิดภาคเรียน		
หน่วย การเรียนรู้ที่ 5 งานประดิษฐ์ (โครงงานไม้กวาดทางมะพร้าว) เวลา 6 ชั่วโมง	ประดิษฐ์ของใช้ ของตกแต่งเป็นสิ่งที่มนุษย์คิด ออกแบบ และสร้างขึ้นหรือประดิษฐ์ขึ้นโดยอาจสร้างเลียนแบบ ให้เหมือนของจริงตาม ธรรมชาติ หรือมีรูปแบบที่แปลกใหม่ และทันสมัย สามารถนำไปใช้งานให้เกิด ประโยชน์ การนำวัสดุ เหลือใช้มาประดิษฐ์ของใช้ ของตกแต่ง เป็นการใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด และคุ้มค่า	สาระที่ 2 การอาชีพ มฐ ง 2.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ง 2.1 ป.6/1 สำรวจตนเองเพื่อวางแผนในการเลือกอาชีพ ตัวชี้วัดปลายทาง ง 2.1 ป.6/2 ระบุความรู้ความสามารถและคุณธรรมที่สัมพันธ์กับอาชีพที่สนใจ	
หน่วย การเรียนรู้ที่ 6 งานธุรกิจ (1.โครงงานอาชีพ แชนด์วิชติดใจ By ช.น.บ.)เวลา 6 ชั่วโมง (2.โครงงานเหรียญโปรยทาน) เวลา 4 ชั่วโมง	งานธุรกิจเป็นกิจกรรม ที่เกี่ยวกับการผลิต การ จำหน่าย การ แลกเปลี่ยน สินค้าและบริการด้านต่างๆ โดยมุ่งหวังผลกำไรตอบแทน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ให้มี ความ สะดวกสบาย และมี ความสุขในการดำรงชีวิต	มฐ ง 2.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ง 2.1 ป.6/1 สำรวจตนเองเพื่อวางแผนในการเลือกอาชีพ ตัวชี้วัดปลายทาง ง 2.1 ป.6/2 ระบุความรู้ความสามารถและคุณธรรมที่สัมพันธ์กับอาชีพที่สนใจ	



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้การสอน Active Learning

รูปแบบการสอน : Project Based Learning: นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

โดยใช้โครงงานเป็นฐานการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้โครงงานไม้กวาดทางมะพร้าว สาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เวลา: 6 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ จะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ และทักษะผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้า และการใช้ความรู้ผ่านกิจกรรม สามารถตั้งต้นได้จากปัญหา สถานการณ์ คำถาม เจาะลึก หรือข้อจำกัด ความต้องการต่างๆ แล้วสร้างเป็นนวัตกรรม หรือชิ้นงาน เพื่อแก้ปัญหา หรือตอบคำถามในเรื่องนั้นๆ จะใช้รูปแบบการสอนนี้เมื่อเป้าหมายตามตัวชี้วัด คือ ต้องการให้เด็ก ออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ หลักการสำคัญของโครงงาน

การทำไม้กวาดทางมะพร้าว คือ ภูมิปัญญาอีกอย่างหนึ่งของบ้านหนองบ่อ หมู่ที่ 1 ตำบลหนองบ่อ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เนื่องจากมีบ้านหนองบ่อมีการปลูกต้นมะพร้าว และปลูกไม้ไผ่ เป็นพืชเศรษฐกิจของบ้านหนองบ่อ การนำเอาวัสดุธรรมชาติอย่างทางมะพร้าวช่วยลดปริมาณขยะและการเผาทำลาย วัสดุเหลือใช้ อีกทั้งการทำไม้กวาดทางมะพร้าวสามารถสร้างรายได้เสริมให้กับครอบครัวและชุมชน โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีการปลูกมะพร้าวมากซึ่งส่งเสริมการใช้วัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ การทำไม้กวาดทางมะพร้าวจึงเป็นหนึ่งในตัวอย่างที่ดีในการนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการชีวิตประจำวัน

สาระที่ 2 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ง 2.1 ป.6/1 สำรวจตนเองเพื่อวางแผนในการเลือกอาชีพ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ง 2.1 ป.6/2 ระบุความรู้ความสามารถและคุณธรรมที่สัมพันธ์กับอาชีพที่สนใจ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกวัสดุที่ใช้ทำไม้กวาดทางมะพร้าว (K)
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและกระบวนการทำไม้กวาดทางมะพร้าวได้ (K)
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถวางแผนการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (p)
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติทำไม้กวาดทางมะพร้าวด้วยตนเอง (p)
5. เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น (A)
6. เพื่อให้นักเรียนจำหน่ายสินค้าไม้กวาดทางมะพร้าว คำนวณกำไร ต้นทุน ได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1: สร้างความเข้าใจ

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อม เพื่อให้เด็กเข้าใจเป้าหมายของการทำ

1. ครู/นักเรียนอภิปรายสร้างความเข้าใจร่วมกัน ในหัวข้อต่อไปนี้
 - วัสดุที่มีมากที่สุดในบ้านหนองบ่อได้แก่ต้นมะพร้าวกับไม้ไผ่ เราสามารถนำไปทำอะไรได้บ้าง อภิปรายสรุป ได้แก่ไม้กวาดทางมะพร้าว
 - ความสำคัญของไม้กวาดทางมะพร้าว
 - วัสดุอุปกรณ์และประโยชน์ของไม้กวาดชนิดนี้
2. นักเรียนดูวีดิทัศน์
 1. กระบวนการทำไม้กวาดจากชุมชน/ปราชญ์หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. อภิปรายกลุ่ม:
 1. ให้ผู้เรียนเสนอไอเดียหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับการทำไม้กวาด
4. ชั่วโมงที่ 2-3 : วางแผนโครงการ

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนด และเลือกหัวข้อ เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของแต่ละหัวข้อที่จะทำโครงการ

1. นักเรียนเลือกการทำไม้กวาดจากเชือกไนลอน

ขั้นตอนที่ 3 การเขียนเค้าโครงของโครงการ เป็นการสร้างผังโนทัศน์ (Conceptual Map) หรือแผนที่ความคิด (Mind Map) ที่แสดงถึงภาพรวมทั้งหมดของโครงการตั้งแต่ต้นจนจบ

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน (3-5 คนต่อกลุ่ม)
2. ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนและเขียนโครงร่างโครงการตามหัวข้อที่กำหนดให้

ใบความรู้เรื่อง วิธีเขียนโครงการ จุดประสงค์ นักเรียนรู้จักวิธีเขียนโครงการ สำคัญวิธีเขียนโครงการ เมื่อได้ศึกษาข้อมูลต่างๆ และตัดสินใจเลือกปฏิบัติงานโครงการแล้วจะต้องเขียนโครงการ ซึ่งรูปแบบการเขียนโครงการมีหลายรูปแบบควรเลือกให้เหมาะสม แต่โดยทั่วไปแล้วจะมีหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. ชื่อโครงการ เขียนชื่อโครงการที่สื่อความหมายว่าทำอะไร
2. หลักการและเหตุผล/ความเป็นมา เขียนอธิบายว่าสาเหตุที่ทำให้โครงการนี้มาจากอะไร คืออย่างไร ทำไมจึงทำ มีหลักทฤษฎีในการสนับสนุนอย่างไร
3. วัตถุประสงค์ ระบุว่าเมื่อทำโครงการนี้แล้วจะได้อะไรบ้าง
4. ขอบเขตโครงการ
5. ขั้นตอนการดำเนินงาน ระบุวิธีการในการทำงานเรียงตามลำดับการทำงาน
6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ/ประโยชน์จากโครงการ ระบุสิ่งที่คาดว่าจะได้รับหลังจากทำโครงการนี้แล้ว
 - ครู/นักเรียน ทบทวนสรุปขอบเขตเนื้อหาพร้อมกัน เป็นโครงการของห้องเรียน จำนวน 1 เล่ม ครูตรวจการเขียนโครงการเสนอแนะ ให้คำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 4 การปฏิบัติงานโครงการ เป็นขั้นตอนนำวิธีการตามเค้าโครงของโครงการมาลงมือทำ
ชั่วโมงที่ 4-5: ลงมือปฏิบัติ (3 ชั่วโมง)

1. นักเรียนจัดทำวัสดุอุปกรณ์:จากท้องถิ่นบ้านหนองบ่อ
 - ทางมะพร้าว, ลวด, เชือก, ไม้ด้ามจับ, มีด
2. เริ่มกระบวนการทำไม้กวาด:
 - เลือกและเตรียมทางมะพร้าว
 - มัดทางมะพร้าวด้วยลวดหรือเชือก
 - ดัดทางมะพร้าวเข้ากับด้ามไม้
3. ครูดูแลและให้คำแนะนำระหว่างปฏิบัติงาน
4. ชั่วโมงที่ 6: นำเสนอและสรุปผล

ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงาน จัดทำรายงาน และการนำเสนอผลการปฏิบัติโครงการ
 นักเรียนนำเสนอโครงการตามหัวข้อที่กำหนดให้ รายกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 6 การประเมินโครงการ เป็นการประเมินอย่าง ต่อเนื่องด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย
เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ทั้งความรู้ กระบวนการ พฤติกรรมของ
นักเรียนในขณะทำโครงการ

ชั่วโมงที่ 6: นำเสนอและสรุปผล

1. ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานและเล่าประสบการณ์การทำไม้กวาด
2. ครูช่วยสรุปข้อดีของการทำไม้กวาดทางมะพร้าว
3. จำหน่ายสินค้าไม้กวาดทางมะพร้าว คำนวณกำไร ต้นทุน
4. วางแผนจำหน่ายไม้กวาดทางมะพร้าว
5. การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ
6. การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

สื่อการเรียนการสอน

- ☐ ตัวอย่างไม้กวาดทางมะพร้าว
- ☐ วิดีทัศน์/ภาพถ่ายการทำไม้กวาด
- ☐ แผ่นพับหรือเอกสารความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ☐ กระบวนการทำไม้กวาดจากชุมชน/ปราชญ์หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

การประเมินผล

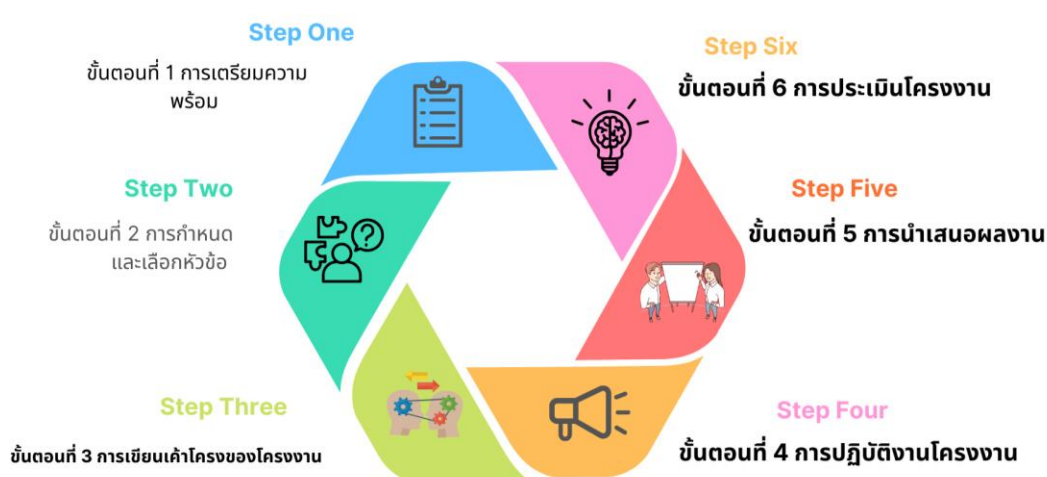
1. นักเรียนนำทางมะพร้าว ไม้ไผ่ ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาทำไม้กวาดทางมะพร้าวได้
2. นักเรียนอธิบายขั้นตอนและกระบวนการทำไม้กวาดทางมะพร้าวได้
3. นักเรียนวางแผนการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
4. นักเรียนลงมือปฏิบัติทำไม้กวาดทางมะพร้าวด้วยตนเอง
5. นักเรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น
6. นักเรียนจำหน่ายสินค้าไม้กวาดทางมะพร้าว คำนวณกำไร ต้นทุน ได้

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอน :

Project Based Learning: การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน



12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567

12.2 ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอนการผลิตตั้งแต่การเตรียมวัตถุดิบ การประกอบ และการตกแต่งให้มีความแข็งแรงและเหมาะสมกับการใช้งาน

12.3 ผู้เรียนเกิดทักษะการประกอบอาชีพ สร้างรายได้เสริม และอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใช้วัสดุธรรมชาติ

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบพัฒนานวัตกรรม จำนวน 4,000 บาท (สี่พันบาทถ้วน)

14. การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้	คะแนน	ระดับคุณภาพ ตบช. คะแนนที่ได้	หลักฐาน ร่องรอยและ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม
1	ความเป็นนวัตกรรม	3		
2	ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม	(15)		
	1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม	3		
	2. การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม	3		
	4. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3		
	5. ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	3		
3	คุณค่าและประโยชน์ของนวัตกรรม	(15)		
	1. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3		
	2. การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	3		
	4. การยอมรับ	3		
	5. การนำไปใช้	3		
คะแนนรวม / ระดับคุณภาพของนวัตกรรม		33		เทียบเป็น 5 คะแนน

จุดเด่น

.....

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

คณะกรรมการประเมินนวัตกรรมการศึกษา

..... / /

1) ความเป็นนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
ความเป็นนวัตกรรม	ระดับ 3 - เป็นผลงาน วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีหรือปรากฏมาก่อน ระดับ 2 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี

2) กระบวนการพัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการมีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ ระดับ 2 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีถูกต้อง ตามหลักวิชา และสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แต่ไม่สอดคล้อง
2.3 การออกแบบ นวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 2 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการหรือ บริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วน ครอบคลุม กระบวนการพัฒนาแต่ เป็นไปได้อย่างยาก

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ / หรือมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 - กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
2.5 ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - การพัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น

3) คุณค่าของนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	ระดับ 3 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ระดับ 1 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย
3.2 การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน ระดับ 2 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียน ระดับ 1 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมไม่คุ้มค่า
3.3 ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	ระดับ 3 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ระดับ 2 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ระดับ 1 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าและแสวงหา ความรู้เพิ่มเติมเฉพาะผู้พัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.4 การยอมรับ	ระดับ 3 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน ระดับ 2 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ระดับ 1 - เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่ม
3.5 การนำไปใช้	ระดับ 3 - มีขั้นตอนการใช้อย่างไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 - มีขั้นตอนการนำไปใช้อย่างไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 - มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไข และข้อจำกัด

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้
30 - 33	5
25 - 29	4
20 - 24	3
15 - 19	2
10 - 14	1
≤9	0

6) ภาษาอังกฤษ

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ – สกุล	:	นางกนกวรรณ สีสันต์
ตำแหน่ง	:	ครู วิทยฐานะชำนาญการ
วิชาเอก	:	ภาษาอังกฤษ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning โดยใช้การสอนทฤษฎี Communicative Language Teaching – CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี)

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ในปัจจุบันมีความสำคัญมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในระดับโลก ทั้งในด้านธุรกิจ การศึกษา การท่องเที่ยว และการสื่อสารระหว่างประเทศ ดังนั้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญในหลายด้าน

การพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้ หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษแบบการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) จึงเป็นการนำแนวทางที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวัน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีระบบในการปรับปรุงและคิดค้นพัฒนาวิธีสอนแบบใหม่ๆ ที่สามารถตอบสนองการเรียนรู้รายบุคคล การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนแบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบแก้ปัญหา การพัฒนาวิธีสอนจำเป็นต้องอาศัยวิธีการและเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาจัดการและสนับสนุนการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศไทยมีการพัฒนาได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ซึ่งภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักที่ใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างประเทศมากที่สุดหรือเรียกว่าเป็นภาษาสากล (เดวิด แกรดดอล. 2006) ได้วิจัยเรื่อง English Next. กล่าวถึงแนวโน้มของภาษาอังกฤษว่า นับจากนี้ไปจำนวนผู้เรียนภาษาอังกฤษทั่วโลกจะขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และคาดว่าในอีก 10-15 ปี ข้างหน้า ประมาณ (2015 -2020) จำนวนผู้เรียนจะเพิ่มสูงสุดถึง 3 พันล้านคน ข้อมูลจากงานวิจัยนี้ ได้สะท้อนให้เห็นว่าผู้คนบนโลกนี้ต่างตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษในสังคมโลกยุคใหม่ ซึ่งมีความสอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาของไทยด้านภาษาอังกฤษในปัจจุบันของกระทรวงศึกษาธิการ ที่พยายามยกระดับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษครั้งใหญ่ของประเทศโดยการปรับปรุงการสอนสาระวิชาภาษาอังกฤษในทุกระดับชั้นให้เป็นการเรียนแบบเข้มข้น พร้อมทั้งวางมาตรฐานหลักสูตรกลุ่มสาระภาษาอังกฤษและเกณฑ์ของครูผู้สอน รวมถึงผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้เป็นมาตรฐานเดียวกันทุกระดับทุกประเภท (กระทรวงศึกษาธิการ. 2562) จากเหตุผลข้างต้นครูผู้สอนในทุกระดับจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์และถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนมากที่สุด

การจัดการเรียนรู้ในช่วงที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของไทยประสบปัญหาต่างๆ มากมายที่ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถสื่อสารด้วยการใช้ภาษาอังกฤษกับชาวต่างชาติได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการตั้งแต่ตัวหลักสูตร ข้อจำกัดของความพร้อมและการเข้าถึงสื่อ และเทคโนโลยีต่างๆ ของสถานศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกัน และสิ่งสำคัญอีกหนึ่งประการคือ รูปแบบ เทคนิค หรือกระบวนการเรียนการสอนของครู ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ และไม่สามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากพอ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (มร.แอนดรูว์ กลาส. 2563) กล่าวถึงปัญหาด้านภาษาอังกฤษของไทยเกิดจาก 4 ประเด็น คือ 1.ค่าเฉลี่ยทักษะภาษาอังกฤษของครูภาษาอังกฤษระดับชั้นประถม-มัธยมศึกษามากกว่า 75 % อยู่ในระดับ A2 หรือต่ำกว่าพื้นฐาน 2.ปัญหาทักษะภาษาอังกฤษในภาพรวมของประเทศไทย สะท้อนอยู่ในปัญหาความไม่เท่าเทียมในประเทศไทย 3.การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ส่วนมากยังใช้การเรียนการสอนแบบยึดตามหลักไวยากรณ์ การแปล และท่องจำมากกว่าสื่อสารได้ในชีวิตจริง และ 4.ระบบการวัดผลทักษะภาษา ยังคงมุ่งเน้นไปที่การใช้ภาษาอังกฤษตามหลักไวยากรณ์ การอ่าน ซึ่งล้วนแต่ไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้จัดทำจึงได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning โดยใช้การสอนทฤษฎี Communicative Language Teaching – CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อ สื่อสาร และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้ต่อไปในอนาคต

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี)
2. เพื่อศึกษาผลของการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning โดยใช้การสอนทฤษฎี Communicative Language Teaching – CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี) ปีการศึกษา 2567

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี) จำนวน 15 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) หรือ การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นแนวทางการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตจริง แทนการเน้นการเรียนรู้โครงสร้างภาษาและไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพในการสื่อสารกับผู้อื่นในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและในบริบททางสังคมที่หลากหลาย

หลักการสำคัญของ การสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT):

1. การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication)
 - CLT เน้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาในสถานการณ์จริงเพื่อสื่อสาร ความสามารถในการพูด ฟัง อ่าน และเขียนอย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติและมีการโต้ตอบจริงระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง
 - การเรียนการสอนจะมุ่งเน้นที่การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน เช่น การสนทนา การถามตอบ การแสดงความคิดเห็น และการแก้ปัญหาผ่านภาษา
2. การพัฒนาทักษะทั้งสี่ด้าน (Four Skills)
 - ทักษะการฟัง (Listening)
 - ทักษะการพูด (Speaking)
 - ทักษะการอ่าน (Reading)
 - ทักษะการเขียน (Writing)
 - CLT มุ่งพัฒนาทักษะทั้งหมดนี้โดยเน้นที่ใช้ภาษาในการสื่อสารจริง การสร้างสถานการณ์ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ทักษะต่างๆ อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกัน

3. การเรียนรู้ผ่านการทำ (Learning by Doing)

- ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เน้นการสื่อสาร เช่น การเล่นบทบาทสมมติ (Role Play), การอภิปราย, การทำงานกลุ่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่เป็นธรรมชาติและหลากหลาย
- การเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในทางปฏิบัติ ไม่ใช่แค่การเรียนรู้จากตำรา

4. การเน้นความหมายมากกว่ารูปแบบภาษา

- CLT ให้ความสำคัญกับการสื่อสารที่มีความหมายมากกว่าการเน้นการใช้โครงสร้างภาษาอย่างถูกต้องโดยสมบูรณ์ แม้จะมีข้อผิดพลาดในด้านไวยากรณ์บ้าง การสื่อสารที่สามารถเข้าใจกันได้ยังคงมีความสำคัญกว่า
- สิ่งสำคัญคือผู้เรียนต้องสามารถสื่อสารความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการท่องจำหรือการใช้ภาษาแบบถูกต้องเป๊ะ

5. การให้ความสำคัญกับความสามารถในการปรับตัวตามบริบท

- ผู้เรียนต้องสามารถปรับวิธีการสื่อสารให้เหมาะสมกับบริบทต่างๆ เช่น การพูดในที่สาธารณะ การพูดในที่ประชุม หรือการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน การเรียนการสอน CLT จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและใช้ภาษาในบริบทที่หลากหลาย

6. การใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์

- CLT มองว่าภาษาไม่ใช่แค่เครื่องมือในการถ่ายทอดข้อมูล แต่ยังเป็นเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน การสอนจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในสถานการณ์ทางสังคมที่สามารถสร้างการมีปฏิสัมพันธ์และความเข้าใจร่วมกัน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ป.5

เวลา 160 ชั่วโมง

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	จุดประสงค์	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	สาระสำคัญ	ภาระงาน	การวัดและประเมินผล	เวลา (ชั่วโมง)
Local food - My local food - My favorite food - Guay jub - Papaya salad - Grilled Chicken	ตัวชี้วัดระหว่างทาง - ต.1.1 ป.5/1 - ต.1.1 ป.5/3 - ต.1.3 ป.5/1 ตัวชี้วัดปลายทาง - ต.1.1 ป.5/2 - ต.1.2 ป.5/1	1. นักเรียนสามารถพูดเขียน และให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นที่ตนเองชื่นชอบได้ถูกต้อง (K) 2. นักเรียนสามารถนำเสนอการขอข้อมูลและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นที่ตนเองชื่นชอบได้ถูกต้อง (P) 3. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง (P) 4. ใฝ่เรียนรู้ (A) 5 มุ่งมั่นในการทำงาน(A)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด 3) สมรรถนะที่ 3 การคิดขั้นสูง - การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) - การคิดแก้ปัญหา (Problem Solving Thinking)	การฝึกใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น การเรียนรู้โครงสร้างประโยคเกี่ยวกับอาหาร ทำให้ผู้เรียนสามารถขอข้อมูลและให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองและสิ่งที่ผู้อื่นต้องการได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทางภาษาเบื้องต้นและเป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้รูปแบบการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) และเทคนิคการสอน แบบ เชิง รุก (Active Learning)	- ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง What food do you like? - ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง My favorite food. - ใบกิจกรรมที่ 3 How to make Guay jub? - ใบกิจกรรมที่ 4 How to make papaya salad? - ใบกิจกรรมที่ 5 How to make grilled chicken?	1. แบบประเมินการพูด 2. แบบประเมินการนำเสนองาน 3. แบบประเมินผลงานนักเรียน 4. แบบประเมินพฤติกรรม	10

แผนการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา อ15101

รายวิชา ภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ Local food

เรื่อง My favorite food

ผู้สอน นางกนกวรรณ สีสันต์

วันที่.....

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การฝึกใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น การเรียนรู้โครงสร้างประโยคเกี่ยวกับอาหาร ทำให้ผู้เรียนสามารถขอข้อมูลและให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองและสิ่งที่ผู้อื่นต้องการได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทางภาษาเบื้องต้นและเป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) และเทคนิคการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning)

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

2.1 มาตรฐาน

มาตรฐาน ต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต.1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

มาตรฐาน ต.1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ต.1.1 ป.5/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ต.1.1 ป.5/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย ตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

ต.1.3 ป.5/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ตัวชี้วัดปลายทาง

ต.1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูด เข้าใจหว่าถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต.1.2 ป.5/1 พูด/เขียนโต้ตอบ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1) ความรู้ (Knowledge : K)

1. นักเรียนสามารถพูด เขียน และให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นที่ตนเองชื่นชอบได้อย่างถูกต้อง

3.2) ทักษะ/กระบวนการ (Process : P)

1. นักเรียนสามารถนำเสนอการขอข้อมูลและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นที่ตนเองชื่นชอบได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง

3.3) ด้านคุณลักษณะ (Attitude : A)

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

4. สาระการเรียนรู้

4.1 Language Features and Functions Structure:

What food do you like?

I like (name of food) .

Vocabulary: papaya salad, sticky rice, fried chicken, grilled chicken, Guay jub, Laab(minced meat salad), bamboo shoot curry

Function: Asking and giving information about food

สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) 10 นาที

1. นักเรียนและครูกล่าวทักทายกัน

Student: Good morning, teacher.

Teacher: Good morning, students. How are you today?

Student: I'm fine. Thank you. And you?

Teacher: I'm fine. Thank you. Sit down, please.

2. นักเรียนและครูทำกิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเรียน โดยการร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบตามเนื้อเพลง Boom Snap Clap

เนื้อเพลง Boom Snap Clap
 Boom Boom Snap Clap Snap
 Boom Snap Clap
 Boom Boom Snap
 Ssssh!

5.2 ชี้นำเสนอ (Presentation) 15 นาที

1. ครูทบทวนคำศัพท์ Local food เช่น Guay jub, papaya salad, sticky rice, fried chicken, grilled chicken, minced meat salad, bamboo shoot curry โดยครูชูบัตรคำศัพท์พร้อมกับพูดออกเสียง ตีบัตรคำบนกระดานให้นักเรียนอ่านออกเสียง พูดตามและสะกดคำศัพท์

2. ครูนำเสนอโครงสร้างประโยคการพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ตนเองชื่นชอบโดยใช้สื่อ PowerPoint

3. ครูอธิบายการใช้โครงสร้างประโยคคำถาม What food do you like? ใช้เพื่อถามหรือขอข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ชื่นชอบ พร้อมแปลความหมายว่า “คุณชอบอาหารอะไร” จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติม ว่าต้องมีการใส่เครื่องหมาย question mark (?) ที่หลังประโยคคำถามทุกครั้งเพื่อเป็นการปิดประโยคคำถาม

4. นักเรียนออกเสียงประโยคคำถาม What food do you like? ตามครูทีละคำและทั้งประโยคพร้อมกัน ทั้งชั้นเรียนและรายบุคคล ตามลำดับ จากนั้นครูกล่าวชื่นชมนักเรียน (ทำกิจกรรมนี้วนซ้ำ 2 - 3 รอบ)

5. ครูถามนักเรียนถึงสิ่งที่ครูนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษเพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ดังนี้

Teacher: How do you say คุณชอบอาหารอะไร in English?

Students: What food do you like?

6. ครูอธิบายการใช้โครงสร้างประโยคคำตอบ I like(name of food) ใช้เพื่อตอบหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ตนเองชื่นชอบ พร้อมแปลความหมายว่า “ฉันชอบ” จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติมว่าต้องมีการใส่เครื่องหมาย full stop (.) ที่หลังประโยคบอกเล่าทุกครั้งเพื่อเป็นการจบประโยค

7. ครูนำคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารมาใส่ช่องว่างของประโยคคำตอบ I like ในสื่อ Power Point เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น

8. นักเรียนออกเสียงประโยคคำตอบ I like..... ตามครูทีละคำและทั้งประโยคพร้อมกัน ทั้งชั้นเรียนและรายบุคคล ตามลำดับ โดยครูสลับคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารจนครบทุกคำ จากนั้นครูกล่าวชื่นชม นักเรียน (ทำกิจกรรมนี้วนซ้ำ 2-3 รอบ)

9. ครูถามนักเรียนถึงสิ่งที่ครูนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษเพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ดังนี้

Teacher: How do you say คุณชอบอาหารอะไร in English?

Students: What food do you like?

Teacher: How do you say ฉันชอบก๋วยจั๊บ in English?

Students: I like Guay jub.

5.3 ขั้นฝึกทักษะ (Practice) 20 นาที

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม เพื่อทำกิจกรรม Guessing Game โดยครูใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Learning) โดยคลื่อนักเรียนกลุ่มเก่ง กลาง และอ่อน เพื่อให้ นักเรียนได้มีโอกาสช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2. ครูอธิบายกิจกรรม Guessing Game โดยครูเปิดคำศัพท์อาหารโดยใช้สื่อ Power Point และนักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับกระดาษเปล่า(ครึ่งกระดาษ A4) คนละ 1 แผ่น โดยให้นักเรียนเขียน The name of your food. (อาหารที่นักเรียนชอบ) นักเรียนเขียน I like โดยห้ามให้เพื่อนในกลุ่มหรือเพื่อนร่วมชั้นมองเห็นอาหารที่นักเรียนเขียนลงในกระดาษ นักเรียนเขียนเสร็จแล้วให้พับกระดาษเป็นความลับ แล้วครูให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาหน้าชั้นเรียน(ทีละคน) แล้วให้เพื่อนแต่ละกลุ่มทายว่านักเรียนคนนั้นชอบอาหารอะไร โดยใช้ประโยค You like (the name of food) นักเรียนทายครบทุกกลุ่มให้ครูถามนักเรียนที่ยืนหน้าชั้นโดยใช้ประโยค What food do you like? แล้วนักเรียนตอบ I like (name of food) กลุ่มไหนทายถูกกลุ่มนั้นได้คะแนน

3. ครูตรวจสอบความพร้อมของนักเรียน โดยใช้คำถามเป็นภาษาอังกฤษ ดังนี้

Teacher: Are you ready?

Students: Yes!

จากนั้นครูให้สัญญาณนักเรียนทำกิจกรรม จากนั้นครูกล่าวชื่นชมกลุ่มนักเรียนที่ได้คะแนนมากที่สุด

4. ครูให้นักเรียนทั้งห้องยืนขึ้นแล้วครูเดินไปสนทนากับนักเรียนแต่ละคนโดยใช้ประโยค What food do you like? แล้วนักเรียนตอบ I like (name of food) นักเรียนคนใดสนทนากับครูแล้วให้นั่งลง ครูสนทนาถามตอบกับนักเรียนจนครบทุกคน

5. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 1 What food do you like?

5.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) 15 นาที

1. นักเรียนทำกิจกรรม Survey โดยครูอธิบายการทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนขอข้อมูลอาหารที่เพื่อนชอบโดยใช้คำถาม What food do you like? ไปถามเพื่อนร่วมชั้น จำนวน 5 คน และเพื่อนร่วมชั้นใช้ประโยค I like (name of food) ในการให้ข้อมูล นักเรียนบันทึกคำตอบของเพื่อนลงในใบกิจกรรม (ครูเดินสังเกต การสนทนาถาม-ตอบของนักเรียนพร้อมให้การเสริมแรงกับนักเรียนที่ถาม-ตอบได้ถูกต้องและให้คำแนะนำกับนักเรียนที่ยังสนทนาไม่คล่อง)

2. นักเรียนช่วยครูแจกใบกิจกรรม Survey

3. นักเรียนออกมารายงานเกี่ยวกับอาหารที่เพื่อนชอบหน้าชั้นเรียน

4. ขณะที่เพื่อนรายงาน ครูชี้แจงให้นักเรียนในห้องจะต้องเป็นผู้ฟังที่ดีและตั้งใจฟังเพื่อน

5. ครูใช้คำถาม เพื่อทดสอบความเข้าใจในสิ่งนักเรียนมานำเสนอโดยใช้คำถาม เช่น

Teacher: What food does he like?

Student: He likes Guay jub.

5.5 ขั้นสรุป (Wrap up) 5 นาที

1. นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำศัพท์และประโยคที่ใช้พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ชื่นชอบ โดยครูถามเป็นภาษาอังกฤษ ดังนี้

Teacher: How do you say คุณชอบอาหารอะไร in English?

Students: What food do you like?

Teacher: How do you say ฉันชอบก๋วยจั๊บน้ำร้อน in English?

Students: I like Guey jub.

2. ครูใช้สื่อ Power point เพื่อทบทวนโครงสร้างประโยคอีกครั้ง

3. ครูมอบหมายใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง My favorite food. ให้นักเรียนไปค้นคว้าเกี่ยวกับอาหารที่นักเรียนชื่นชอบเพิ่มเติมอีก 5 รายการ จากนั้นวาดรูประบายสี พร้อมตอบคำถามเพื่ออธิบายอาหารที่ตนเองชื่นชอบเป็นภาษาอังกฤษ

6. สื่อ / อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้

6.1 สื่อ / อุปกรณ์

- บัตรคำศัพท์ papaya salad, sticky rice, fried chicken, grilled chicken, Guay jub, Laab(minced meat salad), bamboo shoot curry
- กระดาษ A4
- สื่อ Power Point เรื่อง Foods (What food do you like?)
- ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง What food do you like?
- ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง My favorite food.

6.2 แหล่งเรียนรู้

- ห้องเรียน
- Youtube เพลง (Boom, Snap, Clap : <https://youtu.be/UkFs5glUMjw>)

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง What food do you like?
2. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง My favorite food.

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผล ของนักเรียน	วิธีประเมิน/ เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) 1. นักเรียนสามารถพูดขอ เขียน และให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ตนเองชื่นชอบได้อย่างถูกต้อง	- พฤติกรรมการพูด (กิจกรรม Survey) - ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง What food do you like?	- แบบประเมินการพูด - แบบประเมินการนำเสนองาน - แบบประเมินผลงานนักเรียน (ใบกิจกรรมที่ 1)	ร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน ได้ระดับคุณภาพดี ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. นักเรียนสามารถนำเสนอการขอข้อมูลและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ตนเองชื่นชอบได้อย่างถูกต้อง 2. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้อย่างถูกต้อง	- พฤติกรรมการพูด (กิจกรรม Guessing Game) (กิจกรรม Survey) - ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง My favorite food.	- แบบประเมินการพูด - แบบประเมินการนำเสนองาน - แบบประเมินผลงานนักเรียน (ใบกิจกรรมที่ 2)	ร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน ได้ระดับคุณภาพดี ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน
ด้านคุณลักษณะ (A) 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	- การประเมินพฤติกรรม	- แบบประเมินพฤติกรรม	ได้ระดับคุณภาพดี ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน

9. บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้

9.1 สรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่าน มีดังนี้

1..... 2.....

3..... 4.....

แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

.....
.....

2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ (K)

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

3. นักเรียนมีความรู้เกิดทักษะ (P)

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

4. นักเรียนมีเจตคติ ค่านิยม คุณธรรมจริยธรรม (A)

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

9.2 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

.....
.....

9.3 ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ.....แล้วมีความเห็นดังนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

☐ ดีมาก ☐ ดี

☐ พอใช้ ☐ ควรปรับปรุง

2. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้

☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม

☐ ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป

3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

☐ นำไปใช้ได้จริง

☐ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

แบบประเมินการนำเสนองาน (กิจกรรม Survey)

โรงเรียน.....

เลขที่	ประเด็น/คะแนน	การใช้ภาษา	เนื้อหา	รวมคะแนน
	ชื่อ-สกุล	8	12	20

ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนนนำเสนอ

ระดับ คะแนน ประเด็น การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
1.การใช้ ภาษา	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียง เน้นหนัก ในคำ/ประโยค อย่างสมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียง มี เน้นหนักใน คำ/ประโยค เป็นส่วนใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ ขาด การออกเสียง เน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียง ทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
2.เนื้อหา	มีรายละเอียด เนื้อหาตรงกับ ลักษณะที่ กำหนดมาก ที่สุด	รายละเอียดของ เนื้อหามากแต่ยัง ไม่ครอบคลุม ทั้งหมด	มีรายละเอียด ของเนื้อหา น้อย	มีรายละเอียด ของเนื้อหา น้อยมาก	3	12
รวม					5	20

เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอมีดังนี้

คะแนน 18-20	ดีมาก
คะแนน 14-17	ดี
คะแนน 13-10	พอใช้
คะแนน 0-9	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านนการประเมิน

แบบประเมินทักษะการพูด

คำชี้แจง ครูผู้สอนประเมินการพูดของนักเรียนและใส่คะแนนในช่องรายการประเมิน

5=ดีเยี่ยม 4=ดีมาก 3=ดี 2=พอใช้ 1=ปรับปรุง

ที่	ชื่อ-สกุล	การออกเสียงและทำนองเสียง	คำศัพท์	โครงสร้างไวยากรณ์	ความคล่องแคล่ว	ความพยายามในการสื่อสาร	คะแนนรวม	หมายเหตุ
		5	5	5	5	5	25	

ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

รายการการประเมิน	ระดับคะแนน				
	1 คะแนน	2 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	5 คะแนน
1. การออกเสียงและทำนองเสียง (Pronunciation and intonation)	ออกเสียงได้แต่ก็ยากแก่ การทำความเข้าใจ	มีการออกเสียงที่ผิดอยู่มาก	พูดโดยมีสำเนียงภาษาแม่ปะปน อยู่บ้างแต่ก็ยังพอเข้าใจ	สามารถออกเสียงให้ผู้ฟังเข้าใจได้ อย่างชัดเจน	สามารถออกเสียงถูกต้องชัดเจน ใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกับ ใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกับ เจ้าของ ภาษา
2. คำศัพท์ (Vocabulary)	มีความสามารถในการใช้ คำศัพท์ค่อนข้างจำกัดมีคำศัพท์ พื้นฐานสะสมอยู่เพียงประมาณ 100 คำ	มีความสามารถในการใช้ คำศัพท์ค่อนข้างจำกัดมี คำศัพท์พื้นฐานสะสมอยู่เพียง ประมาณ 200 คำ	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ อยู่ในระดับพอใช้	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ได้ อย่างเหมาะสม	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ ในการสนทนาได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งรู้จักใช้สำนวนในการสนทนา ด้วย
3. โครงสร้างวยากรณ์ (Grammatical structure)	มีข้อผิดพลาดในการใช้ ไวยากรณ์อยู่มากแม้แต่ใน ประโยคสนทนาง่ายๆ	สามารถใช้ไวยากรณ์ใน วงจำกัด สามารถสนทนาได้ โดยการใช้ประโยคง่ายๆ สั้นๆ	ใช้ไวยากรณ์ผิดพลาดอยู่บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถฟังเข้าใจได้	มีข้อผิดพลาดในการใช้ไวยากรณ์ เพียงเล็กน้อย แต่มิได้ทำให้ ความหมายของประโยคเปลี่ยนไป	ใช้ไวยากรณ์ถูกต้อง สื่อความหมาย ของประโยคได้ชัดเจน
4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)	มีการหยุดเว้นช่วงในการพูด บ่อยมาก แม้แต่ในประโยค สนทนาสั้นๆ	มีการหยุดเว้นช่วงในการพูด บ้าง แต่ผู้ฟังสามารถเข้าใจสิ่ง ที่พูดได้	สามารถพูดต่อเนื่องได้พอใช้แต่ยัง มีการหยุดเว้นช่วงบ้าง เล็กน้อย	สามารถพูดได้คล่องแคล่วแต่ยังไม่ เป็นธรรมชาติ	สามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่วพูด สนทนาได้เป็นธรรมชาติ
5. ความพยายามในการสื่อสาร (Effort to communicate)	ใช้ความพยายามในการสื่อสาร น้อย และไม่สนใจว่าผู้ฟังจะ เข้าใจในสิ่งที่ตนพูดหรือไม่	ใช้ความพยายามในการพูดบ้าง แต่ไม่พยายามมากนักในการที่ จะพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ	ใช้ความพยายามที่จะพูดให้ผู้ฟัง เข้าใจ โดยพยายามพูดเสริมเติม ประโยคบ้าง และใช้ภาษาท่าทาง เข้าช่วยบ้างในการทำความเข้าใจ	มีความพยายามอย่างจริงจังที่จะพูด ให้ผู้ฟังเข้าใจ ใช้ความพยายามอย่าง มากที่จะพูดเสริมเพิ่มเติมเพื่อความ เข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นและมีการใช้ ภาษาท่าทางประกอบการพูด	ใช้ความพยายามมากเป็นพิเศษที่ จะพูดให้ผู้ฟัง เข้าใจสามารถแสดง ออกถึงความพยายามอย่างสูง ทั้ง น้ำเสียง คำพูดกิริยาท่าทางเพื่อ ช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดโดย เสริมเพิ่มเติมรายละเอียด

แบบประเมินผลงานนักเรียน (ใบกิจกรรมที่ 1)

โรงเรียน.....

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน				คะแนนรวม (12)	ระดับ คุณภาพ	สรุปผล	
		ผลงานถูกต้องตาม สาระ	ความสะอาด สวยงาม	ทำงานตาม ขั้นตอน	ความคิด สร้างสรรค์			ผ่าน	ไม่ผ่าน

ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินผลงาน

รายการการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ผลงานถูกต้องตามสาระ	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา
2. ความสะอาดสวยงาม	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อย	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อยเป็นส่วนใหญ่	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อยเป็นส่วนน้อย
3. ทำงานตามขั้นตอน	การทำงานมีครบทุกขั้นตอน	การทำงานไม่ครบทุกขั้นตอนและผิดพลาดบ้าง	การทำงานไม่มีขั้นตอน มีความผิดพลาดต้องแก้ไข
4. ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แปลกใหม่	ผลงานแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เกิดจากการเลียนแบบ	ผลงานไม่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

0 – 5 คะแนน	หมายถึง	0	(ปรับปรุง)
6 – 8 คะแนน	หมายถึง	1	(พอใช้)
9 – 10 คะแนน	หมายถึง	2	(ดี)
11 – 12 คะแนน	หมายถึง	3	(ดีมาก)

เกณฑ์การผ่าน ระดับคุณภาพดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน

แบบประเมินผลงานนักเรียน (ใบกิจกรรมที่ 2)

โรงเรียน.....

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน				คะแนน (12)	ระดับ คุณภาพ	สรุปผล	
		ผลงาน ถูกต้องตาม สาระ	ความสะอาด สวยงาม	ทำงานตาม ขั้นตอน	ความคิด สร้างสรรค์			ผ่าน	ไม่ผ่าน

ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินผลงาน

รายการการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ผลงานถูกต้องตามสาระ	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา
2. ความสะอาด สวยงาม	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อย	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อยเป็นส่วนใหญ่	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อยเป็นส่วนน้อย
3. ทำงานตามขั้นตอน	การทำงานมีครบทุกขั้นตอน	การทำงานไม่ครบทุกขั้นตอนและผิดพลาดบ้าง	การทำงานไม่มีขั้นตอน มีความผิดพลาดต้อง แก้ไข
4. ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แปลกใหม่	ผลงานแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เกิดจากการเลียนแบบ	ผลงานไม่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

0 – 5 คะแนน	หมายถึง	0	(ปรับปรุง)
6 – 8 คะแนน	หมายถึง	1	(พอใช้)
9 – 10 คะแนน	หมายถึง	2	(ดี)
11 – 12 คะแนน	หมายถึง	3	(ดีมาก)

เกณฑ์การผ่าน ระดับคุณภาพดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานงานรายบุคคล

ที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม				ความสนใจ				การแสดงความ ความคิดเห็น				การตอบ คำถาม				การยอมรับ ฟังคนอื่น				ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย				ผลการ ประเมิน (ผ/มผ.)
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

ดีมาก	=	4	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น มีคำถามที่ดี ตอบคำถามถูกต้อง ทำงานส่งครบตรงเวลา
ดี	=	3	การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 70%
ปานกลาง	=	2	การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
ปรับปรุง	=	1	เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ส่งงานไม่ครบ ไม่ตรงเวลา

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ “มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน”

คำชี้แจง

ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเกี่ยวกับความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน โดยพิจารณาจากเกณฑ์ที่กำหนด แล้วเขียนผลการประเมินเป็นตัวเลขใส่ลงในช่องตามหัวข้อที่ประเมิน กรณีที่ต้องการบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตพบเพิ่มเติมให้บันทึกในช่องหมายเหตุ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่น ในการทำงาน	หมายเหตุ

ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ “ใฝ่เรียนรู้”

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
ตั้งใจเรียนเอาใจ ใส่และมีความ เพียรพยายามใน การเรียนรู้ และร่วมกิจกรรม การเรียนรู้	ไม่ตั้งใจเรียน	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียนเอาใจ ใส่และมีความ เพียรพยายาม ในการเรียนรู้และ ร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้บางครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียนเอาใจ ใส่และ มีความ เพียรพยายามใน การเรียนรู้และ ร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้บ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียนเอาใจ ใส่และมีความ เพียรพยายามใน การเรียนรู้และ เต็มใจร่วม กิจกรรมการ เรียนรู้ทุกครั้ง

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ “มุ่งมั่นในการทำงาน”

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
ตั้งใจและ รับผิดชอบใน งานที่มอบหมาย ทำงานด้วยความ เพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้ งานสำเร็จตาม เป้าหมาย	ไม่ตั้งใจ ทำงาน ที่มอบหมาย	ตั้งใจและ รับผิดชอบในการ ทำงานได้รับ มอบหมายให้ สำเร็จ	ตั้งใจและ รับผิดชอบ ในการทำงานที่ ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จ มีการ ปรับปรุงและ พัฒนาการทำงาน ให้ดีขึ้น	ตั้งใจและ รับผิดชอบ ในการทำงานที่ ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จมีการ ปรับปรุงและ พัฒนาการทำงาน ให้ดีขึ้นภายใน เวลาที่กำหนด

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning โดยใช้การสอนทฤษฎี Communicative Language Teaching – CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี)



การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน: เน้นการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยการใช้กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะต่างๆ ที่เชื่อมโยงกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
2. กิจกรรมชั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)
3. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)
4. กิจกรรมขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)
5. กิจกรรมขั้นสรุป (Wrap up)

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น
2. ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบัน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบพัฒนานวัตกรรม จำนวน 3,000 บาท (สามพันบาทถ้วน)

14. การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้	คะแนน	ระดับคุณภาพ ตบช. คะแนนที่ได้	หลักฐาน ร่องรอยและ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม
1	ความเป็นนวัตกรรม	3		
2	ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม	(15)		
	1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม	3		
	2. การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม	3		
	4. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3		
	5. ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	3		
3	คุณค่าและประโยชน์ของนวัตกรรม	(15)		
	1. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3		
	2. การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	3		
	4. การยอมรับ	3		
	5. การนำไปใช้	3		
คะแนนรวม / ระดับคุณภาพของนวัตกรรม		33		เทียบเป็น 5 คะแนน

จุดเด่น

.....

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

คณะกรรมการประเมินนวัตกรรมการศึกษา

..... / /

1) ความเป็นนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
ความเป็นนวัตกรรม	ระดับ 3 - เป็นผลงาน วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีหรือปรากฏมาก่อน ระดับ 2 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี

2) กระบวนการพัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการมีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ ระดับ 2 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีถูกต้อง ตามหลักวิชา และสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แต่ไม่สอดคล้อง
2.3 การออกแบบ นวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 2 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการหรือ บริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วน ครอบคลุม กระบวนการพัฒนาแต่ เป็นไปได้อย่างยาก

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ / หรือมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 - กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
2.5 ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - การพัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น

3) คุณค่าของนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	ระดับ 3 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ระดับ 1 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย
3.2 การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน ระดับ 2 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียน ระดับ 1 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมไม่คุ้มค่า
3.3 ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	ระดับ 3 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ระดับ 2 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ระดับ 1 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าและแสวงหา ความรู้เพิ่มเติมเฉพาะผู้พัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.4 การยอมรับ	ระดับ 3 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน ระดับ 2 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ระดับ 1 - เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่ม
3.5 การนำไปใช้	ระดับ 3 - มีขั้นตอนการใช้อย่างไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 - มีขั้นตอนการนำไปใช้อย่างไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 - มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไข และข้อจำกัด

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้
30 - 33	5
25 - 29	4
20 - 24	3
15 - 19	2
10 - 14	1
≤9	0

17. การประเมินผลโครงการ

การวัดและประเมินผลโครงการให้ครอบคลุม โรงเรียนพื้นที่นวัตกรรม ประกอบด้วย

1) ผลลัพธ์ของผู้เรียน

1.1) ความเก่ง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

1.2) ความดี คือ ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.3) ความสามารถ คือ ผลงานหรือชิ้นงานนวัตกรรมของผู้เรียน ที่สามารถบูรณาการอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบ่อ อัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2) ผลลัพธ์ที่เกิดกับครู

2.1) ความสามารถในการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ของครู 5 สมรรถนะ

1) ด้านการจัดการเรียนรู้บูรณาการเทคโนโลยี (TPACK)

2) ด้านการจัดการเรียนรู้ของครูในศตวรรษที่ 21

3) ด้านการบริหารหลักสูตรบูรณาการอัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีสู่ห้องเรียน

4) ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21

5) ด้านการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียน

2.2) นวัตกรรมของครู

3) ผลลัพธ์ที่เกิดกับสถานศึกษา คือ สถานศึกษาเป็นองค์กรนวัตกรรมการเรียนรู้

มีหลักสูตรนวัตกรรมของสถานศึกษา ที่บูรณาการอัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี อัตลักษณ์ชุมชนบ้านหนองบ่อสู่ห้องเรียน

เกณฑ์การประเมินนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้	คะแนน	ระดับคุณภาพ ตบช. คะแนนที่ได้	หลักฐาน ร่องรอยและ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม
1	ความเป็นนวัตกรรม	3		
2	ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม	(15)		
	1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม	3		
	2. การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม	3		
	4. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3		
	5. ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	3		
3	คุณค่าและประโยชน์ของนวัตกรรม	(15)		
	1. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	3		
	2. การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	3		
	3. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	3		
	4. การยอมรับ	3		
	5. การนำไปใช้	3		
คะแนนรวม / ระดับคุณภาพของนวัตกรรม		33		เทียบเป็น 5 คะแนน

จุดเด่น

.....

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

คณะกรรมการประเมินนวัตกรรมการศึกษา

..... / /

1) ความเป็นนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
ความเป็นนวัตกรรม	ระดับ 3 - เป็นผลงาน วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีหรือปรากฏมาก่อน ระดับ 2 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 - เป็นผลงาน วิธีการหรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี

2) กระบวนการพัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการมีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ ระดับ 2 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 - วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีถูกต้อง ตามหลักวิชา และสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 - ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แต่ไม่สอดคล้อง
2.3 การออกแบบ นวัตกรรม	ระดับ 3 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 2 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 - มีการออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการหรือ บริบท หรือหลักการ หรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วน ครอบคลุม กระบวนการพัฒนาแต่ เป็นไปได้อย่างยาก

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
2.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ / หรือมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 - ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 - กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
2.5 ความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - การพัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 - การพัฒนานวัตกรรมดำเนินการเสร็จสิ้น

3) คุณค่าของนวัตกรรม

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	ระดับ 3 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ระดับ 1 - แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย
3.2 การใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรม	ระดับ 3 - ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน ระดับ 2 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมได้เหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียน ระดับ 1 - ใช้ทรัพยากรในการพัฒนานวัตกรรมไม่คุ้มค่า
3.3 ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้	ระดับ 3 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ระดับ 2 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริม กระตุ้น ให้ผู้พัฒนา / ผู้เกี่ยวข้อง ศึกษา ค้นคว้าและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ระดับ 1 - นวัตกรรม / กระบวนการพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าและแสวงหา ความรู้เพิ่มเติมเฉพาะผู้พัฒนา

ตัวบ่งชี้	ระดับคุณภาพ
3.4 การยอมรับ	ระดับ 3 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน ระดับ 2 - เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ระดับ 1 - เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่ม
3.5 การนำไปใช้	ระดับ 3 - มีขั้นตอนการใช้อย่างไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 - มีขั้นตอนการนำไปใช้อย่างไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 - มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไข และข้อจำกัด

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้
30 - 33	5
25 - 29	4
20 - 24	3
15 - 19	2
10 - 14	1
≤9	0