

รายงาน ผลการพัฒนานวัตกรรม

ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ประเภทนวัตกรรมด้านการเรียนรู้



นางาไลภรณ์ ร่มรักษ์

ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

การจัดทำรายงานการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) เล่มนี้ ได้จัดทำเพื่อสรุปผลการดำเนินงานตั้งแต่ ๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘ ซึ่งได้สรุปตามแนวทางการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ “การพัฒนาทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะเพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศและบูรณาการด้านอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีตามรูปแบบ “Co-operative Learning CL” ด้วยเทคนิค Three Trees สำหรับนักเรียนชั้น ม.๑-๓”

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) คณะครูและนักเรียน ที่ได้ร่วมกันรับผิดชอบในงานหน้าที่ของตนและได้ร่วมคิด ร่วมปรึกษาหารือ ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการและร่วมประเมินผล เพื่อพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง ทำให้การดำเนินการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย และขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องทุกคนที่ทำให้เอกสารฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี

นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ (ประเภทครูผู้สอน) โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

.....

๑. ผู้จัดทำ

นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะเพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศและบูรณาการด้าน
อัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีตามรูปแบบ “Co-operative Learning CL” ด้วยเทคนิค Three Trees
สำหรับนักเรียนชั้นม.๑-๓”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. ที่มาและความสำคัญ

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาสามารถพัฒนาให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่ครูผู้สอนได้ริเริ่มพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (learning innovation) สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการศึกษา เพื่อนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอน เช่น ๑) ปัญหาเรื่องวิธีการสอน ปัญหาที่มักพบอยู่เสมอ คือ ผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงยึดรูปแบบการสอนแบบบรรยาย โดยมีครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการสอนในรูปแบบอื่น การสอนด้วยวิธีการแบบนี้เป็นการสอนที่ขาดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในชั้นปลาย เพราะนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายขาดความสนใจแล้ว ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของผู้เรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดอีกด้วย ๒) ปัญหาด้านเนื้อหาวิชาบางวิชาเนื้อหามากและบางวิชามีเนื้อหาเป็นนามธรรมยากแก่การเข้าใจ จึงจำเป็นต้องนำเทคนิคการสอนและสื่อมาช่วย ๓) ปัญหาด้านการวัดและประเมินผล เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำครูผู้สอนนำไปใช้ในการปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นหรือใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนได้ ๔) ปัญหาเรื่องอุปกรณ์การสอน บางเนื้อหาที่มีสื่อการสอนเป็นจำนวนน้อยไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาคิดค้นหาเทคนิควิธีการสอน และผลิตสื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Cooperative Learning) หรือ CL คืออีกแนวทางนวัตกรรมจัดการ

เรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีหัวใจสำคัญคือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมหรือแก้ไขปัญหาด้วยกันในรูปแบบกลุ่มจนเกิดความสำเร็จ

จากหลักการและความสำคัญ ดังกล่าว ผู้สอนจึงสนใจนำมาพัฒนาเป็นนวัตกรรมการสอนทักษะปฏิบัติ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้แก่ วิชาทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ ที่ธรรมชาติวิชาต้องอาศัยการฝึกฝนและสร้างความมั่นใจ อีกทั้งการบูรณาการเรียนรู้นี้ในหน่วยของอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและจังหวัดอุบลราชธานีเพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อชุมชนและการสำนึกรักบ้านเกิด จังหวัดอุบลราชธานี และต่อยอดการสร้างสรรคผลงานทางด้านกลุ่มสาระศิลปะให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่โดดเด่นพอที่จําหน่ายเสนอประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อ Social ใน platform ต่างๆอย่างเหมาะสม ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน (learning innovation) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Cooperative Learning) หรือ CL ควบคู่ไปกับการพัฒนานวัตกรรม “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” ที่พัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้และเนื้อหา จึงเป็นอีกแนวทางในการพัฒนาผลการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาศิลปะได้เป็นอย่างดี

๕. วัตถุประสงค์

๑)นักเรียนเกิดทักษะการปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ตามมาตรฐานรายวิชาและพัฒนาขึ้นร้อยละ ๘๐% อยู่ในระดับดีมาก

๒) นักเรียนสร้างผลงานที่แสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละสาระและเผยแพร่ต่อสาธารณชนในสังคมโซเชียลได้

๓) นักเรียน/ผู้ปกครอง/ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชา

๖.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นม.๑-๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) จำนวน ๕๗ คน

๗. เครื่องมือที่ใช้

๑.นวัตกรรมด้านรูปแบบการสอน Three Trees เป็นนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องตามหลักการสอนCooperative Learning ดังนี้

๑).Team To Learn เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกระบวนการกลุ่มในขั้นตอนการสอน เสริมแรงด้วยการเก็บคะแนนกลุ่มจาก Star Chart

๒).T : Team To Tournament Game: เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเชิงกลุ่มในรูปแบบเกม ใช้ในกิจกรรมการทบทวนเนื้อหา

๓) T ชุดทำยที่จะสร้างแรงจูงใจสู่ความเป็นเลิศของผู้เรียนให้เป็นเลิศ T = Team To Be The Star เทคนิคกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือหลังจากการเรียนรู้ เพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ นำผลงานอ็อปซูโซเซียลในแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย ประเมินผลงานกลุ่มจากยอดไลค์และยอดวิว

๒. สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นได้แก่ “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” ที่รวบรวมสื่อ กระบวนการ และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาทฤษฎีเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

๒. ออกแบบนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้หลักการดังกล่าวให้เข้ากับธรรมชาติวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรีนาฏศิลป์และทัศนศิลป์) นวัตกรรมด้านรูปแบบการสอน Three Trees เป็นนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องตามหลักการสอน Cooperative Learning

๓. พัฒนานวัตกรรมด้านสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” ซึ่งประกอบไปด้วยดังนี้

- ๑). องค์ความรู้ตามเนื้อหาของแผนการสอน
- ๒). ลำดับขั้นตอนในการฝึกปฏิบัติด้านทักษะ(ทัศนศิลป์)
- ๓). แหล่งข้อมูลค้นคว้าจากสื่อโซเซียลเพิ่มเติม
- ๔) ชุดเกมต่างๆที่สอดคล้องตามสาระและแผนการสอน

๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๑) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning) แนวคิด คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม โดยผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะแข่งขันกัน ต่างคนต่างเรียนและร่วมมือกัน หรือช่วยกันในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันในการเรียนรู้ มีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการสัมพันธ์กัน มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม และมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานร่วมกัน ส่วนการประเมินผลการเรียนรู้ควรมีการประเมินทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ โดยวิธีการที่ หลากหลายและควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน และครูควรจัดให้ผู้เรียนมีเวลาในการวิเคราะห์การทำงานกลุ่มและพฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มมีโอกาสที่จะปรับปรุงส่วนบกพร่องของกลุ่มเดียว (<https://www.gotoknow.org/posts/341272>)

๒)องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้จะเป็นแบบร่วมมือได้ ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญครบ 5 ประการดังนี้

- ๑). การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence)
- ๒). การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face-to-face promotive interaction)
- ๓). ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability)
- ๔). การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small-group skills)
- ๕). การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing)

ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

- ๑) ผลจากการวิจัยต่างๆ พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อผู้เรียนในหลายด้าน ดังนี้
- ๒) มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (greater efforts to achieve)
- ๓) มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น (more positive relationships among students)
- ๔) มีสุขภาพจิตดีขึ้น (greater psychological health)
- ๕) การเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตน

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ในการนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียน ผ่านกระบวนการ Lesson Study แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

- ๑) **ขั้นวางแผนการสอน** โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC
- ๒) **ขั้นปฏิบัติการ** การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน
- ๓) **ขั้นสะท้อนผล** เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งก็จะสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM Design Process ในการนำนวัตกรรมไปใช้ และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้
- ๔) **นำกระบวนการ** การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน (learning innovation) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Cooperative Learning) หรือ CL ควบคู่ไปกับการพัฒนานวัตกรรม “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” ที่พัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้และเนื้อหาและผ่านการทดลองนวัตกรรมแล้ว ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

- ๑) ผู้เรียนระดับชั้นม.๑-๓ ในภาพรวมร้อยละ ๘๕% มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการสอบปลายภาคเรียนที่๑และปลายภาคเรียนที่๒ อยู่ในระดับดีมาก สูงกว่าเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรมที่ตั้งไว้ (๘๐%)
- ๒) ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานนวัตกรรมที่สร้างสรรค์และมีผลงานนวัตกรรมขึ้นที่เป็นเลิศเผยแพร่ทางสื่อโซเชียล (Facebook Tiktok) ทั้งสาระดนตรี นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์
- ๓) ผลงานของนักเรียนที่มีความถนัดและความสามารถทั้งสามสาระในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ต่อยอดพัฒนาสู่การแข่งขันที่กว้างขวางชนะเลิศได้
 - ชนะเลิศการแข่งขัน ขับร้องเพลงไทยลูกกรุงหญิงระดับม.ต้น ในงาน ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต๑
 - ชนะเลิศการแข่งขัน การเต้นCover Dance ลูกเสือต้านภัยยาเสพติด ระดับม.ต้น ในงาน ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต๑
 - ชนะเลิศการแข่งขัน วาดภาพลายเส้น ระดับม.ต้น ในงาน ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต๑

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

- ๑) ครูมีนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้หลักการดังกล่าวให้เข้ากับธรรมชาติวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรีนาฏศิลป์และทัศนศิลป์) นวัตกรรมด้านรูปแบบการสอน Three Trees เป็นนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องตามหลักการสอนCooperative Learning ใช้ในโรงเรียน
- ๒) นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อประสมต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อจากโซเชียล รู้จักการใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มต่างๆทางสังคมโซเชียลเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงานที่เป็นเลิศของตน ส่งเสริมให้ได้รับพลังงานบวกและคำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น
- ๓) ครู ผู้ปกครอง นักเรียนมีความพึงพอใจในผลงานของนักเรียนที่ได้รับการส่งเสริมพัฒนาจากนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับธรรมชาติวิชา ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการสนับสนุนหลากหลายด้าน อาทิเช่น โอกาสในการแสดงผลงาน ทุน รายได้ระหว่างเรียน เป็นต้น
- ๔) สามารถพัฒนาห้องเรียนและแหล่งเรียนรู้ต่างๆให้ผู้เรียนสร้างเวทีแห่งความมั่นใจและกล้าแสดงออก ผู้เรียนมีโอกาสนวัตกรรมสร้างสรรค์องค์ความรู้ที่แปลกใหม่เกิดขึ้นได้เสมอ
- ๕) นักเรียน ชุมชน ผู้ปกครอง และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเพิ่มมากขึ้น

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑) ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ที่เข้ากับธรรมชาติวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรีนาฏศิลป์และทัศนศิลป์) นวัตกรรมด้านรูปแบบการสอน Three Trees เป็นนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องตามหลักการสอน Cooperative Learning เนื้อหา (Content) หรือมีโน้ตที่จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้หรือฝึกฝน มีความถูกต้องและตรงตามหลักสูตร และมีการบูรณาการหน่วยการเรียนรู้ให้เข้ากับชุมชนและอัตลักษณ์ของจังหวัด

๒) ใช้สื่อประกอบบทเรียนได้เหมาะสมและช่วยในการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียนได้แก่ “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” ที่มีประสิทธิภาพซึ่งประกอบไปด้วยองค์ความรู้ตามเนื้อหาของแผนการสอน ลำดับขั้นตอนในการฝึกปฏิบัติด้านทักษะ แหล่งข้อมูลค้นคว้าจากสื่อโซเชียลเพิ่มเติม และชุดเกมต่างๆ ที่สอดคล้องตามสาระและแผนการสอน

๓) ครูให้การช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังมีความรู้ ทักษะ หรือ ประสบการณ์เดิมไม่เพียงพอที่จะเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ใหม่ เช่น การอธิบาย ยกตัวอย่าง การใช้คำถาม เกมหรือ กิจกรรม ฯลฯ มีการใช้วิธีสอนที่แสดงให้เห็นถึงการแก้ปัญหาและให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ตลอดจนการจัดทำบันทึกหลังการสอน เพื่อแสดงถึงเงื่อนไขความสำเร็จในการสอนและสิ่งที่จะปรับปรุงหรือพัฒนาในครั้งต่อไป

๔) ผู้เรียนได้รับพลังงานเชิงบวกผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ จากการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงานทั้งด้านดนตรี นาฏศิลป์ ทัศนศิลป์ ตลอดจนการแสดงรวมสมัยที่เป็นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะแต่ละด้านนำเสนอผลงานผ่านทางแพลตฟอร์มต่างๆ ในโลกโซเชียล นักเรียนได้รับคำวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์และการชื่นชม ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้และเป็นอีกแนวทางในการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ สามารถสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาผลงานด้านทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้เป็นอย่างดี

ลงชื่อ.....

(นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์)

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำรายงานแผนพัฒนางานนวัตกรรม

ลงชื่อ.....

(นายสุชาติ ธารารมย์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

๒๐/มีนาคม/๒๕๖๘

ภาคผนวก

ภาพประกอบการพัฒนานวัตกรรมด้านการเรียนรู้

รวมภาพกิจกรรม การเรียนรู้กลุ่มศิลปะ



ก. การดำเนินกิจกรรมนวัตกรรมการเรียนรู้
ประชุม PLC การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อิง
ประชุม PLC การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อิง Active Learning



ข. การดำเนินกิจกรรมนวัตกรรมการเรียนรู้
ตามแนว Cooperative Learning ตามหลัก Three Trees







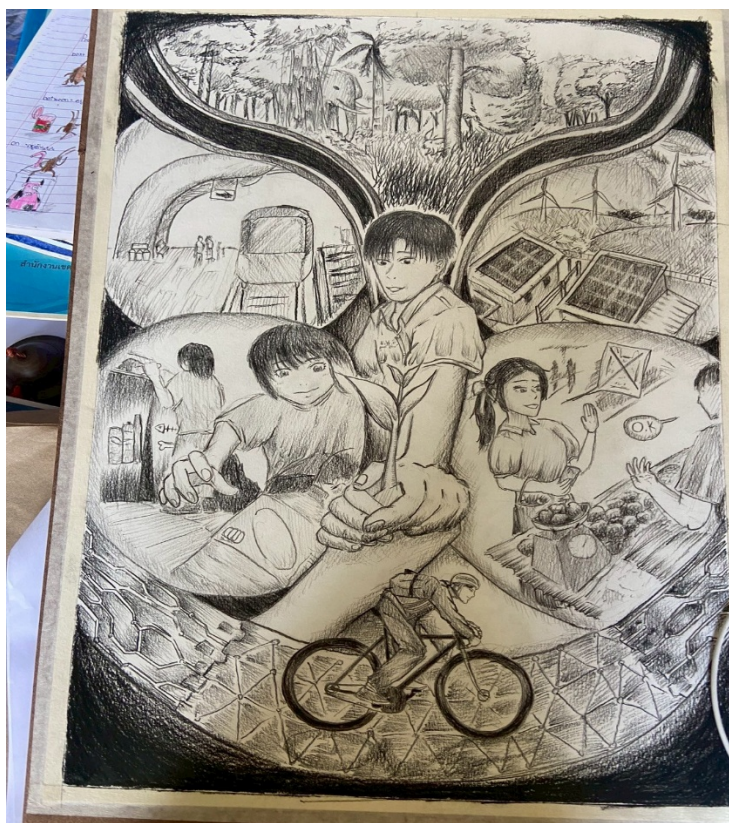
ค. ผลงานนักเรียนด้านทักษะปฏิบัติการดำเนินกิจกรรมนวัตกรรมการเรียนรู้
ตามแนว Cooperative Learning ตามหลัก Three Trees





ง. ผลงานนักเรียนที่เป็นเลิศด้านทักษะปฏิบัติการดำเนินกิจกรรมนวัตกรรมการเรียนรู้
ตามแนว Cooperative Learning ตามหลัก Three Trees

- ชนะเลิศ 3 รายการในการแข่งขันมหกรรมศิลปหัตถกรรมนักเรียนปีการศึกษา ๒๕๖๗
โดย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
- ๑.ชนะเลิศการประกวดวาดภาพลายเส้นระดับม.ต้น
- โดย เด็กชายธันวา ไชยนา นักเรียนระดับชั้นม.๓



๒. ชนะเลิศการประกวดขับร้องเพลงไทยลูกกรุงระดับม.ต้น
เด็กหญิงสโรชา สุภาวงศ์ นักเรียนชั้นม.๒



๓. ชนะเลิศการประกวดลูกเสือ Cover Dance ด้านภักยาเสพติด ระดับม.ต้น
(ประเภททีม ๑๐ คน)

