

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม: นายนฤตล พาคี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้: การแก้ไขปัญหาการขาดทักษะการผลิตสื่อวีดิทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย
3. ระยะเวลาดำเนินการ: 1 พฤศจิกายน 2567 – 31 มีนาคม 2568
4. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

4.1 การพัฒนาทักษะดิจิทัลแบบองค์รวม การผลิตวีดิทัศน์ เรื่อง จิตรกรรมฝาผนังวัดนาควาย จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีหลายด้านพร้อมกัน อาทิ การถ่ายภาพ การตัดต่อวีดิโอ การใช้โปรแกรมกราฟิก การค้นคว้าข้อมูล และการนำเสนอผลงาน

4.2 การเชื่อมโยงวัฒนธรรมกับเทคโนโลยี กระบวนการผลิตสื่อวีดิโอเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง จะช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่

4.3 การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การทำโครงการนี้จะกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักค้นคว้าวางแผน และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

4.4 การสร้างแรงจูงใจผ่านผลงานสร้างสรรค์ ให้นักเรียนได้เผยแพร่วีดิโอบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการ เหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ของเยาวชน อย่างไรก็ตาม นักเรียนระดับมัธยมศึกษายังประสบปัญหาการขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสร้างสรรค์และการผลิตสื่อดิจิทัล

การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นการแก้ปัญหาดังกล่าวโดยใช้กระบวนการผลิตสื่อวีดิโอเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะเทคโนโลยี ผ่านการศึกษาเรื่องจิตรกรรมฝาผนังวัดนาควาย ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชุมชนบ้านนาควาย

กระบวนการผลิตสื่อวีดิโอจะครอบคลุมขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การค้นคว้าข้อมูล การวางแผน การถ่ายภาพ การตัดต่อ และการนำเสนอ ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัยนี้ คือ นักเรียนจะมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น มีความเข้าใจในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม และสามารถนำทักษะที่ได้รับ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตในอนาคต

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการผลิตสื่อวีดิทัศน์
- 7.2 เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการผลิตสื่อวีดิทัศน์
- 7.3 เพื่อให้นักเรียนรู้เท่าทันสื่อและสามารถใช้สื่อได้อย่างปลอดภัย

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดการพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy)

สอดคล้องโดยตรงกับการแก้ปัญหาการขาดทักษะการใช้เทคโนโลยี เน้นการพัฒนาความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อผลิตสื่อครอบคลุมทักษะการใช้อุปกรณ์ถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ และการผลิตสื่อดิจิทัล

แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ผ่านการผลิตสื่อวิดีโอ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในการผลิตสื่อด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงในการทำงานจริง

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory)

เกี่ยวข้องโดยตรงกับการผลิตสื่อวิดีโอ ให้หลักการในการออกแบบและผลิตสื่อที่มีประสิทธิภาพ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1: การวิเคราะห์ (Analysis)

- ทดสอบทักษะการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียนก่อนเรียน
- สำรวจความพร้อมของอุปกรณ์และเครื่องมือ

ขั้นที่ 2: การเรียนรู้พื้นฐาน (Basic Learning)

- เรียนรู้ประวัติและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังวัดนาควาย
- ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์ถ่ายวิดีโอเบื้องต้น

ขั้นที่ 3: การวางแผนและออกแบบ (Design)

- แบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 4-5 คน
- วางแผนการถ่ายทำและเขียนบท (Storyboard)
- กำหนดบทบาทหน้าที่ในทีม

ขั้นที่ 4: การลงพื้นที่และผลิตสื่อ (Development)

- ลงพื้นที่ถ่ายทำที่วัดนาควาย
- บันทึกภาพและเสียง
- รวบรวมข้อมูลและเนื้อหาเพิ่มเติม
- ตัดต่อวิดีโอตามแผนที่วางไว้

ขั้นที่ 5: การนำเสนอและปรับปรุง (Implementation)

- นำเสนอผลงานในชั้นเรียน
- วิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะ
- ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 6: การประเมินผล (Evaluation)

- ประเมินผลงานวิดีโอฉบับสมบูรณ์
- ทดสอบทักษะการใช้เทคโนโลยีหลังเรียน
- ประเมินความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้
- สะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกัน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

1. สื่อมัลติมีเดีย

- คลิปแนะนำการใช้กล้อง
- คลิปแนะนำวิธีการใช้อุปกรณ์อื่นๆ เช่น ขาดังกล้อง
- คลิปสอนตัดต่อวิดีโอ
- ใบความรู้และใบงาน

2. แผนการจัดการเรียนรู้

3. อุปกรณ์การเรียนรู้

- ตัวอย่างสื่อวิดีโอที่มีคุณภาพ
- แบบฟอร์มการเขียนบท (Storyboard)

4. เครื่องมือวัดและประเมินผล

- แบบทดสอบทักษะการใช้เทคโนโลยี
- แบบประเมินคุณภาพผลงานวิดีโอ
- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- แบบประเมินความพึงพอใจ

5. แหล่งเรียนรู้

- วัฒนาควาย
- เว็บไซต์ความรู้เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง
- ชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่น

6. การวัดและประเมินผล

- เกณฑ์การประเมินผลงาน (Rubric)
- เกณฑ์การผ่าน/ไม่ผ่าน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 12.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการผลิตสื่อวีดิทัศน์มากขึ้น
- 12.2 นักเรียนมีทักษะในการผลิตสื่อวีดิทัศน์และสามารถผลิตสื่อวีดิทัศน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 12.3 นักเรียนรู้เท่าทันสื่อและสามารถใช้สื่อได้อย่างปลอดภัย

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- งบประมาณ 1,000 บาทถ้วน

14. การประเมินผล

- 14.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการผลิตสื่อวีดิทัศน์มากขึ้น
- 14.2 นักเรียนมีทักษะในการผลิตสื่อวีดิทัศน์และสามารถผลิตสื่อวีดิทัศน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 14.3 นักเรียนรู้เท่าทันสื่อและสามารถใช้สื่อได้อย่างปลอดภัย

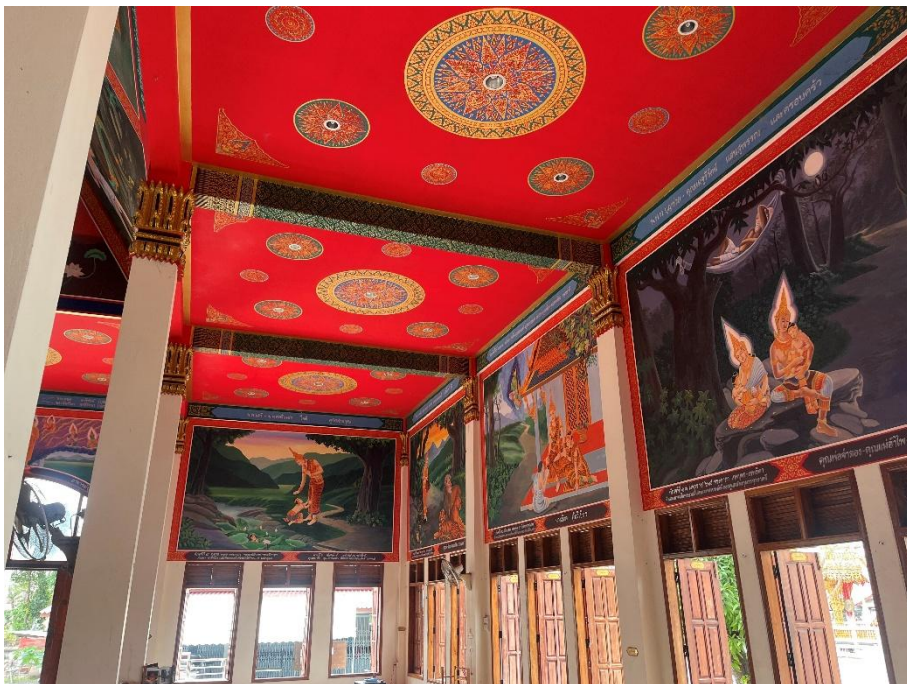
ภาพการใช้แผนนวัตกรรม



ภาพการใช้แผนนวัตกรรม



ภาพการใช้แผนนวัตกรรม



ภาพการใช้แผนนวัตกรรม



ภาพการใช้แผนนวัตกรรม



รายงานผลการใช้นวัตกรรม
การแก้ไขปัญหาคารขาดทักษะการผลิตสื่อวีดิทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ด้วยการเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย

ผู้จัดทำ

นายนฤตล พาดิ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนเมืองอุบล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ