



# รายงานผลการดำเนินงานนวัตกรรม ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถาน ศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

การพัฒนา นวัตกรรม  
การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาครู  
สู่มืออาชีพในการบริหารจัดการเรียนรู้  
สู่สมรรถนะ



**นายไวยวิทย์ บุญคำ**

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการ  
ศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม  
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาครูสู่มืออาชีพ  
ในการบริหารจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะ

นายไววิทย์ บุญคำ  
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านดงยาง  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาครูผู้  
มีอาชีพในการบริหารจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะ เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ  
สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา โดยมีรายละเอียดองค์ประกอบ  
ข้อมูลครอบคลุมตามแบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ข้อมูลทุกด้านที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นผลงานที่เกิดจาก  
การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่  
นวัตกรรม

ขอขอบคุณ คณะครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านดงยาง ที่ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ การปฏิบัติงาน  
ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนให้กำลังใจและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานด้วยดีตลอดมาจึง  
ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นายไวยวิทย์ บุญคำ  
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	๗
รายงานผลการดำเนินงานนวัตกรรมการเรียนรู้.....	1
1. ชื่อนวัตกรรม.....	1
2. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....	1
3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม.....	1
4. ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
5. วัตถุประสงค์.....	2
6. กลุ่มเป้าหมาย.....	2
7. เครื่องมือที่ใช้.....	2
8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม .....	3
9. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	3
10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้.....	5
11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ).....	6
12. บทเรียนที่ได้รับ.....	6
13. เงื่อนไขความสำเร็จ.....	7
14. ภาพกิจกรรม.....	8

## รายงานผลการดำเนินงานนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

### 1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาครูสู่มืออาชีพ ในการบริหารจัดการเรียนรู้สู่  
สมรรถนะ

### 2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายไวยวิทย์ บุญคำ

### 3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

วันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน” ซึ่ง  
เป็น

วิสัยทัศน์ที่ถูกกำหนดไว้ใน แผนยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี (พ.ศ.2566 - 2570) ที่มีเป้าหมายด้านการพัฒนาระบบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง ให้สถานศึกษามีระบบการพัฒนาครูในลักษณะชุมชนการเรียนรู้ของครู (Professional Learning Community) ครูมีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับเป้าหมายตามหลักสูตรจังหวัดและบริบทท้องถิ่น ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านออกแบบการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง สอดคล้องกับ KPI ที่กำหนด รวมทั้งการนำผลการประเมินไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านการทำวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านดงยางเป็นหนึ่งในสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมที่ให้ความสำคัญกับคุณภาพการศึกษา ที่เริ่มต้นจากการพัฒนาครูให้มีความรู้ ความสามารถด้านการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ และการออกแบบ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะ เน้นการทำหรือการปฏิบัติ กระบวนการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนจากการรับความรู้ ซึ่งมีลักษณะเฉื่อย ไม่ตื่นตัว (passive) เป็นการรุกหรือการตื่นตัว ที่จะเรียนรู้ (active) คือ ผู้เรียนต้องเป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ เป็นผู้ลงมือทำต่อสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ อย่างแท้จริง

จากเหตุผลดังกล่าว โรงเรียนบ้านดงยางจึงได้ดำเนินการพัฒนาครูและบุคลากรสู่ความเป็นเลิศในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะซึ่งประกอบด้วย การอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมฐานสมรรถนะ และ การอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะ ซึ่งจะช่วยพัฒนาผู้เรียนเกิดสมรรถนะ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และยั่งยืน

## 5. วัตถุประสงค์

5.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะได้

5.2 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน

## 6. กลุ่มเป้าหมาย

### 6.1 เชิงปริมาณ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 80 มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ได้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนได้

2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาร้อยละ 80 สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนได้

3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาร้อยละ 100 ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน

### 6.2 เชิงคุณภาพ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ สามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ได้ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนทั้ง 6 ด้าน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียนเพื่อนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 7. เครื่องมือที่ใช้

การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาครูสู่มืออาชีพ ในการบริหารจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะประกอบด้วย

- รูปแบบหรือโมเดลการบริหารจัดการเรียนรู้ DY Model
- การศึกษาดูงานโรงเรียน
- การอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
- การอบรมเชิงปฏิบัติการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะ
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน

## 8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

กิจกรรมหลัก	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
<b>๑. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P)</b>	-บันทึกข้อความ	กรกฎาคม ๒๕๖๗	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
๑.๑ ประชุมปฏิบัติการวางแผนการพัฒนา	-คำสั่งคณะกรรมการ		
๑.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ	-บันทึกการประชุม		
๑.๓ ประชุมครูเพื่อสร้างความเข้าใจ			
๑.๔ ติดต่อ ประสานเพื่อเชิญวิทยากรที่เกี่ยวข้องมาให้ความรู้	หนังสือเชิญวิทยากร ภายนอก	สิงหาคม ๒๕๖๗	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
<b>๒. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนานวัตกรรม</b>		กันยายน ๒๕๖๗ - พฤศจิกายน	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
๒.๑ อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	- คำสั่งคณะกรรมการ - รายงานผลการอบรม		
๒.๒ อบรมเชิงปฏิบัติการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะ			
๒.๓ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน			
<b>๓. ตรวจสอบประเมินผล (C)</b>	- แบบประเมินผลการ นวัตกรรมการไปใช้	พฤศจิกายน - มีนาคม ๒๕๖๘	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
๓.๑ วางกรอบการประเมินแต่ละกิจกรรม	- แบบนิเทศการจัดการ เรียนการสอน		
๓.๒ จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ	- ประเมินความพึงพอใจ		
๓.๓ ดำเนินการ นิเทศติดตาม เก็บข้อมูลและสรุปผล			
<b>๔. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา (A)</b>	- รายงานผลการ ดำเนินงาน	มีนาคม ๒๕๖๘	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน

## 9. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้าง / การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง / การพัฒนานวัตกรรม ดังนี้ แนวคิดทฤษฎีนวัตกรรม แนวคิดทฤษฎีประสิทธิภาพ การปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

## แนวคิดทฤษฎีนวัตกรรม

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับ นวัตกรรม ( Innovation) เป็นอย่างมาก โดยมีความพยายามจะผลักดันให้ประเทศไทยก้าวเข้าสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ ซึ่งมีนวัตกรรมบนฐานภูมิปัญญา และการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญ กระทรวงศึกษาธิการได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ รวมไปถึงการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดึงดูด และกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรม ส่งเสริมการเข้าถึงและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งนวัตกรรมมีส่วนสำคัญในการพัฒนาองค์กรทั้ง ในระดับ ท้องถิ่น และระดับประเทศ ซึ่งนับเป็นส่วนสำคัญของความสำเร็จในองค์กร ครูผู้สอนได้ศึกษาแนวความคิดด้านนวัตกรรม ดังนี้

## ความสำคัญของนวัตกรรม

จากแผนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ "ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" เพื่อความสุขของคนไทยทุกคน โดยใช้โมเดลประเทศไทย ๔.๐ เน้นการขับเคลื่อนประเทศไทยด้วยนวัตกรรม ทั้งนี้สถาบันการศึกษานับเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายดังกล่าวที่รัฐบาลให้ความสำคัญ (ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) นวัตกรรมเกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ ความมุ่งมั่น และพัฒนาอย่างต่อเนื่องของบุคคล ในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีใหม่ ๆ หรือการเปลี่ยนแปลงทางความคิด การผลิต หรือองค์กร ไม่ว่าจะการเปลี่ยนแปลงนั้นจะเกิดขึ้นจากการปฏิวัติการเปลี่ยนแปลง หรือการพัฒนาต่อยอด (อนันต์ มณีรัตน์, ๒๕๕๙) ปัจจัยสำคัญที่สรรคสร้างให้เกิดนวัตกรรม คือ คนหรือบุคคลผนวกด้วยปัญญาความรู้ และทักษะความสามารถของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญของการสร้างประสิทธิภาพของการทำงาน และ ขับเคลื่อนองค์กรให้เติบโตอย่างมั่นคง (สนั่น เกาขารี , ๒๕๕๑) กล่าวว่า ความพยายามสร้างนวัตกรรมเป็นการคิด และทำความเข้าใจให้เกิดผลเชิงประจักษ์เป็นพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมของบุคคล ซึ่งแบ่งเป็น ๓ มิติ คือ การสร้างความคิด การสนับสนุนความคิด และการทำให้ความคิดเป็นจริง (ประเวช และ ศจีมาจ, ๒๕๖๑) ทั้งนี้นวัตกรรมที่สร้างขึ้นจะมีคุณภาพอย่างไร สามารถสะท้อนได้จากนวัตกรรมนั้นสร้างความพึงพอใจตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ผลิตผลงานตั้งไว้ รวมถึงมีการบอกต่อ หรือ มีผู้นำไปปฏิบัติ

### ความหมายชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) หมายถึง การรวมตัวร่วมมือ ร่วมใจ และร่วมเรียนรู้ของครู ผู้บริหาร และนักการศึกษา บนพื้นฐานความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตร มีวิสัยทัศน์ คุณค่า เป้าหมาย และภารกิจร่วมกัน โดยทำงานร่วมกันแบบทีมการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้นำร่วมกัน และผู้บริหารเป็นผู้ดูแลสนับสนุน สู่การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพเปลี่ยนแปลงคุณภาพตนเอง สู่คุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสำเร็จหรือประสิทธิผลของผู้เรียนเป็นสำคัญและความสุขของการทำงานร่วมกันของสมาชิกในชุมชนการเรียนรู้

### ความสำคัญของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) มีพัฒนาการมาจากกลยุทธ์ระดับองค์กรที่มุ่งเน้นให้องค์กรมีการปรับตัวต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเริ่มพัฒนาจากแนวคิดองค์กรแห่งการเรียนรู้และปรับประยุกต์ให้มีความสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและการเรียนรู้ร่วมกันในทางวิชาชีพที่มีหน้างานสำคัญ คือ ความรับผิดชอบการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกันเป็นสำคัญจากการศึกษาหลายโรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาดำเนินการในรูปแบบ PLC พบว่าเกิดผลดีทางวิชาชีพครู และผู้เรียนที่มุ่งพัฒนาการของผู้เรียนเป็นสำคัญ มีผลสรุปใน ๒ ประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ ๑ ผลดีต่อครูผู้สอน คือ เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียน โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจและเป้าหมาย โดยอาศัยความร่วมมือจากทีมการเรียนรู้

ประเด็นที่ ๒ ผลดีต่อผู้เรียน คือ เพิ่มศักยภาพจากการเรียนรู้ตามความสนใจ สามารถลดอัตราการตกชั้นและจำนวนชั้นเรียนที่ชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง

### เป้าหมายของการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

- เพื่อสร้างการเรียนรู้ทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และยั่งยืน

- เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริงของครู พัฒนาวิชาชีพครูด้วยการพัฒนาผู้เรียน ตลอดจนเป็น การทบทวนการปฏิบัติงานของครูที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
- เพื่อสร้างการทำงานร่วมกันของครูแบบกัลยาณมิตร ร่วมมือรวมพลังของทุกฝ่ายในการพัฒนาผู้เรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน และร่วมมือกันพัฒนาวิธีการทำงานของครู

## 10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาครูผู้มีอาชีพในการบริหารจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะไปใช้ในสถานศึกษา มีขั้นตอนโดยยึดหลักการมีส่วนร่วม การพัฒนาต่อเนื่อง และการสะท้อนผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา ดังนี้

1. การวิเคราะห์บริบทและความต้องการ (Needs Assessment)
  - ศึกษาวิสัยทัศน์จังหวัดอุบลราชธานีและแผนยุทธศาสตร์พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
  - วิเคราะห์บริบทของโรงเรียนบ้านดงยาง โดยเฉพาะด้านสมรรถนะของครูและผู้เรียน
  - สำรวจความต้องการของครูในการพัฒนาศักยภาพด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและนวัตกรรมฐานสมรรถนะ
2. การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม
  - สร้างกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสมรรถนะของผู้เรียน
  - ออกแบบกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง
  - พัฒนาสื่อและเครื่องมือสนับสนุน เช่น คู่มือการจัดการเรียนรู้ แผนการสอน และแบบประเมิน
3. การพัฒนาศักยภาพครู (Capacity Building)
  - จัดอบรมเชิงปฏิบัติการใน 2 ด้าน ได้แก่
    - 3.1 การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
    - 3.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียน
  - ให้ครูฝึกปฏิบัติออกแบบแผนการสอน ทดลองใช้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
4. การนำไปใช้ในห้องเรียน (Implementation)
  - ครูนำแผนการสอนและนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้จริงกับผู้เรียน
  - ใช้กระบวนการสอนแบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติ
  - เก็บข้อมูลระหว่างการใช้นวัตกรรมเพื่อติดตามผล
5. การสะท้อนผลและปรับปรุง (Reflection & Improvement)
  - ครูและผู้เกี่ยวข้องร่วมกันสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้และการใช้นวัตกรรม

- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินผู้เรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดเห็นของครู
  - ปรับปรุงนวัตกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้นต่อบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษา
6. การขยายผลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Dissemination)
- จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับโรงเรียนและเครือข่าย
  - สร้างแนวทางหรือคู่มือเพื่อเป็นต้นแบบในการขยายผลสู่สถานศึกษาอื่น
  - ส่งเสริมให้ครูนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ หรือเวทีการจัดการศึกษาระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ

## 11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

### เชิงปริมาณ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 80 มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ได้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาร้อยละ 80 สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาร้อยละ 100 ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน

### เชิงคุณภาพ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ สามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ได้ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนทั้ง 6 ด้าน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียนเพื่อนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 12. บทเรียนที่ได้รับ

1. ประโยชน์ต่อครูและบุคลากรทางการศึกษา
  - 1.1 เพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจด้านสมรรถนะและการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
 

ครูได้รับความรู้เกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะของผู้เรียน และสามารถประยุกต์ใช้แนวทาง Active Learning ได้อย่างเหมาะสม
  - 1.2 มีทักษะในการสร้างและใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้
 

ครูสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของตนเอง และใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
  - 1.3 พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการเรียนรู้ร่วมกัน

การทำงานในรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ส่งเสริมให้ครูเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน และสามารถพัฒนาตนเองร่วมกับผู้อื่นอย่างยั่งยืน

1.4 มีความมั่นใจและภาวะผู้นำทางวิชาการมากขึ้น

ครูมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน และสามารถเป็นผู้นำด้านวิชาการในโรงเรียนหรือเครือข่ายได้

2. ประโยชน์ต่อนักเรียน

2.1 นักเรียนเกิดสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

นักเรียนมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.2 ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย

กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง สร้างความเข้าใจและความสามารถอย่างแท้จริง

2.3 มีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น

การเรียนรู้ที่สนุก น่าสนใจ และมีส่วนร่วม ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และพร้อมที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2.4 สามารถประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองได้

นักเรียนเรียนรู้ที่จะประเมินความก้าวหน้าของตนเอง และพัฒนาตนเองได้อย่างเป็นระบบและมีเป้าหมาย

### 13. เจ็อนไขความสำเร็จ

1. การบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ

ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุน และติดตามการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนที่ชัดเจน มีการกำกับดูแลและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

2. ความร่วมมือของครูและบุคลากรทางการศึกษา

ครูมีความตระหนักและมีเจตคติที่ดีในการพัฒนาตนเอง ยินดีเรียนรู้สิ่งใหม่ มีส่วนร่วมในการออกแบบ ทดลอง และสะท้อนผลการใช้นวัตกรรมร่วมกัน

3. การมีส่วนร่วมของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกันของครูในโรงเรียน ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การช่วยเหลือ และการพัฒนาอย่างยั่งยืน

4. ความเหมาะสมของนวัตกรรมต่อบริบท

นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นต้องสามารถปรับใช้ได้จริง เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา ลักษณะผู้เรียน และทรัพยากรที่มีอยู่

5. การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากต้นสังกัดและเครือข่าย

การได้รับการสนับสนุนทางวิชาการ งบประมาณ หรือทรัพยากรจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานต้นสังกัด และเครือข่ายภายนอก จะส่งเสริมให้การดำเนินงานเกิดความต่อเนื่องและขยายผลได้

## 6. การติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ

การกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จที่ชัดเจน การเก็บข้อมูลสะท้อนผล และการใช้ผลการประเมินมาพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้นวัตกรรมมีความยั่งยืน

## 14. ภาพกิจกรรม





# โรงเรียนบ้านดงยาง