

แผนพัฒนานวัตกรรมครู

๑. ชื่อนวัตกรรม

E-Guide Ubon: แอปแนะนำของดีเมืองอุบลฯ ด้วยพลังเยาวชน
(นวัตกรรมแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ท้องถิ่นและเศรษฐกิจชุมชน ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ)

๒. ผู้จัดทำ

ครูณัฐพล ศรีสมุทร

โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธนิมิตนราษฎร์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ร่วมกับคณะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

ตั้งแต่วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. ที่มาและความสำคัญ

จังหวัดอุบลราชธานีเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และธรรมชาติ เช่น ประเพณีแห่เทียนพรรษา ผ้าไหมแพรวา อาหารพื้นบ้านอีสาน และวัดวาอารามอันงดงาม อย่างไรก็ตาม เยาวชนในยุคปัจจุบันจำนวนมากมักรู้จัก “ของดีท้องถิ่น” เพียงผิวเผิน หรือรับรู้ผ่านสื่อออนไลน์ที่ขาดความถูกต้องและลึกซึ้ง

ขณะเดียวกัน เทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวัน เยาวชนใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น แต่ส่วนใหญ่ใช้ในทางบันเทิง มากกว่าการสร้างสรรค์หรือพัฒนาองค์ความรู้ โครงการ “E-Guide Ubon” จึงเกิดขึ้นเพื่อตอบโจทย์นี้ โดยมีแนวคิดว่า “เปลี่ยนผู้เรียนจากผู้บริโภคเทคโนโลยี ให้เป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อท้องถิ่นของตนเอง” นักเรียนชั้น ม.๓ จะได้ลงพื้นที่ค้นคว้า สำรวจของดีท้องถิ่น สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้ประกอบการ แล้วออกแบบและพัฒนาแอปแนะนำของดีเมืองอุบลฯ เพื่อเผยแพร่ข้อมูลในรูปแบบที่ทันสมัย เข้าถึงง่าย และน่าเชื่อถือ เป็นทั้งการเรียนรู้แบบโครงงานจริง (Project-Based Learning) และการส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากให้ชุมชน นวัตกรรมนี้จึงมีความสำคัญทั้งในเชิง การศึกษา – สังคม – เศรษฐกิจชุมชน

ด้านการศึกษา : พัฒนาสมรรถนะหลักของผู้เรียน (คิดวิเคราะห์-ดิจิทัล-สื่อสาร-พลเมืองเข้มแข็ง)

ด้านสังคม : ส่งเสริมความภาคภูมิใจในบ้านเกิดและวัฒนธรรมท้องถิ่น

ด้านเศรษฐกิจ : ช่วยประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนและแหล่งท่องเที่ยวให้เข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น

๕. วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล
- เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี
- เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำของดีเมืองอุบลฯ ที่ใช้งานได้จริงและเป็นประโยชน์ต่อชุมชน
- เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียน

๖. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก : นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธนิมิตนราษฎร์)

กลุ่มเป้าหมายรอง : ครูที่ปรึกษา ผู้ประกอบการท้องถิ่น และชุมชนในพื้นที่

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง : องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชมรมเยาวชน และวิสาหกิจชุมชน

๗. เครื่องมือที่ใช้

- โปรแกรม Canva, Thunkable / Glide App / MIT App Inventor สำหรับสร้างแอป
- โปรแกรม ChatGPT, Google Gemini เพื่อช่วยออกแบบเนื้อหาและระบบข้อมูล
- Google Sheets / Google Maps API / YouTube Embed สำหรับจัดเก็บและเชื่อมโยงข้อมูล
- โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต สำหรับทดลองใช้งานจริง
- Google Form สำหรับประเมินผลและความพึงพอใจของผู้ใช้

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (GPAS ๕ Steps)

- Gathering (รวบรวมข้อมูล)
ศึกษาข้อมูลของดีเมืองอุบลฯ จากชุมชน แหล่งท่องเที่ยว และภูมิปัญญาท้องถิ่น
- Processing (วิเคราะห์และออกแบบ)
ออกแบบโครงสร้างแอป หน้าตาเมนู และจัดหมวดหมู่เนื้อหา
- Applying (ลงมือพัฒนา)
ใช้โปรแกรมสร้างแอปจริง พร้อมออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
- Sharing (เผยแพร่ผลงาน)
เผยแพร่ผ่าน QR Code เว็บไซต์โรงเรียน และกิจกรรม “เยาวชนพาเที่ยวอุบลฯ”
- Evaluating (ประเมินและสะท้อนคิด)
ประเมินผลจากผู้ใช้จริง และปรับปรุงฟังก์ชันให้ตอบโจทย์มากขึ้น

๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- Project-Based Learning (PBL)
ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการทำโครงการจริง โดยตั้งคำถามหลัก (Driving Question):
“จะอย่างไรให้คนทั่วไปเข้าถึงของดีเมืองอุบลฯ ได้ง่ายขึ้นผ่านเทคโนโลยี?”
→ ผู้เรียนวางแผน สำรวจ ออกแบบ และสร้างแอปพลิเคชันจริง เป็นการเรียนรู้จากการลงมือทำ
- Design Thinking
เน้นการเข้าใจผู้ใช้ (Empathize) กำหนดปัญหา (Define) ระดมไอเดีย (Ideate) สร้างต้นแบบ (Prototype) และทดสอบ (Test)
→ ใช้กับขั้นตอนออกแบบแอป ให้ตอบโจทก์นักท่องเที่ยวและชุมชนจริง
- Constructionism (Papert)
ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการสร้างสิ่งของที่มีความหมาย (เช่น แอป/สื่อดิจิทัล)
→ เด็ก ม.๓ ได้สร้างแอปของตัวเอง จึงเกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำจริง
- Computational Thinking (CT)
ฝึกคิดอย่างเป็นระบบ เช่น แยกปัญหา (Decomposition), หารูปแบบ (Pattern Recognition), และออกแบบขั้นตอน (Algorithmic Thinking)
→ ใช้ในการออกแบบโครงสร้างข้อมูล การค้นหา และการเชื่อมโยงแผนที่

- Place-Based Learning / Local Curriculum
เน้นการเรียนรู้จากบริบทชุมชนจริง เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
→ ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจและสัมภาษณ์แหล่งเรียนรู้ในอุบลฯ
- Service Learning
การเรียนรู้ผ่านการทำประโยชน์ต่อชุมชน
→ นักเรียนเผยแพร่แอปให้ชุมชนใช้จริง เป็นการรับใช้สังคมด้วยพลังเยาวชน
- TPACK Framework
ผสานเนื้อหา (Content) + วิธีสอน (Pedagogy) + เทคโนโลยี (Technology) อย่างสมดุล
→ ครูใช้เทคโนโลยีเสริมการสอนอย่างเหมาะสมกับเนื้อหาท้องถิ่น
- SAMR Model
การใช้เทคโนโลยีในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่การปรับปรุงจนถึงสร้างสิ่งใหม่ (Redefinition)
→ แอป “E-Guide Ubon” เป็นตัวอย่างระดับ Redefinition ที่สร้างรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ให้ผู้เรียน
- หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ใช้เทคโนโลยีอย่างพอดี มีเหตุผล และสร้างคุณค่ากลับคืนสู่ชุมชน

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

- จัดอบรมพื้นฐานการพัฒนาแอปให้นักเรียน ม.๓
- ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม สำรวจของดีแต่ละประเภท
- พัฒนาแอปต้นแบบ และทดสอบใช้งานจริง
- ประชาสัมพันธ์ผ่าน QR Code / เว็บไซต์โรงเรียน
- เก็บข้อเสนอแนะและปรับปรุงเวอร์ชันสมบูรณ์

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

๑๑.๑ เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ร้อยละ ๘๐ สามารถพัฒนาแอปพลิเคชันต้นแบบ E-Guide Ubon ได้สำเร็จตามเป้าหมายของโครงการ
- นักเรียนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป มีคะแนนประเมินทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและการคิดเชิงคำนวณอยู่ในระดับ ดีขึ้นไป หลังเข้าร่วมกิจกรรม
- มีการรวบรวมข้อมูลของดีเมืองอุบลราชธานี ได้แก่ แหล่งท่องเที่ยว อาหารพื้นบ้าน และผลิตภัณฑ์ชุมชน รวมไม่น้อยกว่า ๑๐-๑๕ รายการ เพื่อบรรจุในแอปพลิเคชัน
- นักเรียนร้อยละ ๘๐ สามารถทำงานกลุ่มและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบได้ตามกระบวนการเรียนรู้แบบโครงการ
- ผู้ทดลองใช้งานแอป (นักเรียน ครู และชุมชน) ร้อยละ ๘๐ มีความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปในระดับ ดีถึงดีมาก

๑๑.๒ ผลเชิงคุณภาพ

ด้านความรู้

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชันเบื้องต้น
- กระบวนการคิดเชิงคำนวณ(Computational Thinking)
- ภูมิปัญญา วัฒนธรรม และของดีท้องถิ่นจังหวัดอุบลราชธานี

ด้านทักษะ

นักเรียนพัฒนาทักษะที่สำคัญ ได้แก่

- ทักษะดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
- ทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
- ทักษะการสื่อสาร การนำเสนอ และการทำงานเป็นทีม
- ทักษะการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงและชุมชน

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนมีคุณลักษณะเด่น ได้แก่

- มีความรับผิดชอบ มีวินัย และมีความสามัคคี
- มีความภาคภูมิใจในท้องถิ่นและวัฒนธรรมของตนเอง
- มีจิตสาธารณะและตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

ด้านเจตคติ

นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อ

- การเรียนรู้ผ่านโครงงานและการลงมือปฏิบัติจริง
- การใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชน
- การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

ด้านสมรรถนะ

นักเรียนมีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตร ได้แก่

- สมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง
- สมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- สมรรถนะด้านการสื่อสาร
- สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

- เยาวชนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลได้จริง หากมีการสนับสนุนและแนะแนวที่เหมาะสม
- การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับท้องถิ่น ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของบ้านเกิด
- การทำงานแบบทีม สื่อสาร และวางแผนร่วมกันคือหัวใจของความสำเร็จ
- การเรียนรู้เชิงบูรณาการระหว่างวิชา ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งเนื้อหาและการประยุกต์ใช้จริง

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

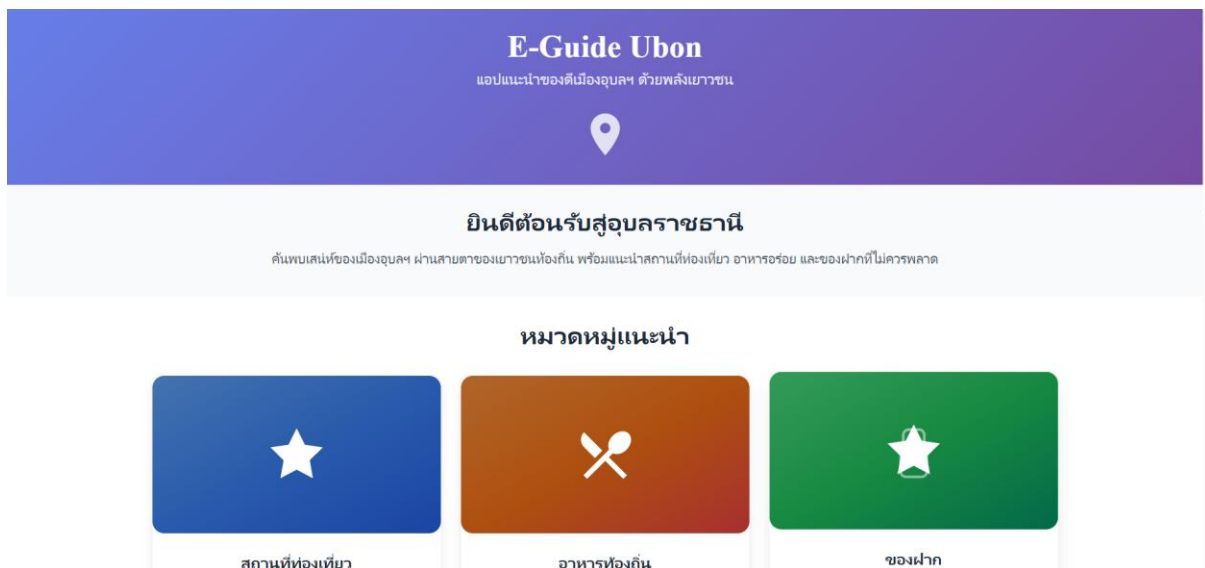
- การสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียนและชุมชน
- ความร่วมมือระหว่างครู-นักเรียน-ผู้นำท้องถิ่น
- การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทโรงเรียน
- การวางแผนพัฒนาอย่างต่อเนื่องและการสะท้อนผลหลังดำเนินงาน

๑๔. ภาพกิจกรรม






๑๕. ภาคผนวก



สถานที่ท่องเที่ยว

วัด พิพิธภัณฑ์ และแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ




งานประเพณี

เทศกาลและงานประเพณีท้องถิ่น

อาหารท้องถิ่น

อาหารอีสาน ชามไทย และเมนูพิเศษ




แกลเลอรี

ภาพถ่ายสวยๆ จากทั่วอุบลราชธานี

ช่องฝาก

ผลิตวีดิทัศน์สั้น หนังสั้น และของใช้ระลึก

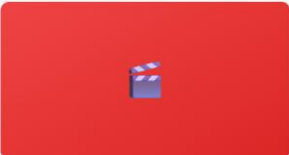


วีดิโอ

คลิปวีดิโอแนะนำสถานที่และกิจกรรม

วีดิโอ

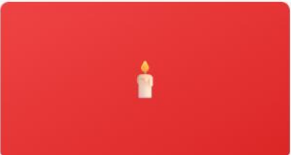
← กลับ



สารคดีอุบลราชธานี

วีดิโอแนะนำเสน่ห์ของเมืองอุบลฯ


ดูรายละเอียด



การทำเทียนพรรษา

กระบวนการแกะสลักเทียนพรรษา

ดูรายละเอียด



อาหารอีสานอุบลฯ

วีดิโอแนะนำอาหารท้องถิ่นดั้งเดิม

ดูรายละเอียด

โครงการเยาวชนท้องถิ่น

แอปพลิเคชันนี้พัฒนาโดยเยาวชนอุบลราชธานี เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจท้องถิ่น


50+	30+	20+
สถานที่แนะนำ	ร้านอาหาร	ของฝากพิเศษ

สร้างสรรค์โดยเยาวชนอุบลราชธานี เพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

© 2024 E-Guide Ubon - ทุกสิทธิ์ได้รับการคุ้มครอง

สถานที่ท่องเที่ยว

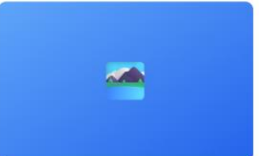
← กลับ



วัดพระธาตุหนองบัว

พระธาตุคู่บ้านคู่เมืองอุบลราชธานี สถาปัตยกรรมงดงาม


ดูรายละเอียด →



แก่งสะพือ

แก่งหินธรรมชาติที่สวยงาม เหมาะสำหรับพักผ่อน


ดูรายละเอียด →

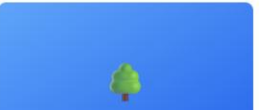



พิพิธภัณฑสถานอุบลราชธานี

เรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น

ดูรายละเอียด →









แก่งลาดาน

แก่งหินที่มีรูปร่างแปลกตา น้ำใสสะอาด

[ดูรายละเอียด →](#)



วัดบ้านนา

วัดที่มีพระธาตุเก่าแก่และศิลปกรรมงดงาม

[ดูรายละเอียด →](#)



หาดทรายแก่งสะพือ

หาดทรายธรรมชาติริมแม่น้ำมูล

[ดูรายละเอียด →](#)



วัดฝั่ล้อม

วัดที่สวยงามแห่งหนึ่งในประเทศไทย



ตลาดน้ำชุมชนบ้านแป้น

ตลาดน้ำแห่งเดียวในจังหวัดอุบลราชธานี



อุทยานแห่งชาติผาแต้ม

อุทยานแห่งชาติที่มีพื้นที่ป่า 2,000,400 ไร่