

คำนำ

รายงานนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง “อีตลีสอง คองลีสี่ : เรียนรู้วิถีอุบลผ่านกิจกรรม Active Learning” รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ควบคู่กับการสืบสานและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนผ่าน “อีตลีสอง คองลีสี่” อันเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีอันทรงคุณค่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ในรายงานฉบับนี้เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่นและช่วงวัยของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เห็นคุณค่าในวัฒนธรรมท้องถิ่นและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานนวัตกรรมการเรียนรู้ฉบับนี้จะเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่สนใจนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่สืบไป

ชนาพร กุศลรัมย์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๑
กลุ่มเป้าหมาย	๒
เครื่องมือที่ใช้	๒
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๒
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๓
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๔
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๕
บทเรียนที่ได้รับ	๕
เงื่อนไขความสำเร็จ	๖
ภาพกิจกรรม	

การรายงานนวัตกรรม

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ “ฮีตสิบสอง คองสิบสี่ : เรียนรู้วิถีอุบลผ่านกิจกรรม Active Learning”
2. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางชนาพร กุลรัมย์
3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. ที่มาและความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาต้องมุ่งพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ พ.ศ.2568 ควบคู่กับการหล่อหลอมคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดี มีจิตสำนึกต่อท้องถิ่นของตน การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง คิดวิเคราะห์ ลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของชุมชน จังหวัดอุบลราชธานีมีอัตลักษณ์โดดเด่นทั้งประเพณี งานแห่เทียนพรรษา ภูมิปัญญาการแกะสลักเทียน ผ้ากาบบัว และวัฒนธรรมการใช้ภาษาอีสาน การนำนวัตกรรม การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากชุมชนจึงสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การสื่อสาร และความภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างแท้จริง

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกิจกรรมแบบ Active Learning ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
2. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ พ.ศ. 2568 ได้แก่สมรรถนะด้านการสื่อสาร การเรียนรู้และนวัตกรรม การอยู่ร่วมกัน และความเป็นพลเมืองไทย
3. เพื่อบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี เช่น ประเพณี ศิลปะการแกะสลักเทียนและภาษาอีสานเข้ากับการจัดการเรียนรู้

4. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning)

6.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 33 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

- แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน
- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบทดสอบ ก่อนเรียน-หลัง เรียน
- แบบสัมภาษณ์
- แบบประเมินผลงาน/โครงการ (Rubric)
- แบบประเมินเจตคติ/ทัศนคติ
- แบบสอบถาม

8.กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การออกแบบการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสำคัญที่ครูจะต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน ดังนี้

1. ขั้นตอนการเรียนรู้

1.1 เข้าใจผู้ใช้ หรือปัญหา (Empathy) ใช้การสัมภาษณ์ การสำรวจ หรือการวิจัยเพื่อเข้าใจความต้องการหรือปัญหาที่แท้จริง

1.2 ระบุปัญหา (Define) สรุปข้อมูลเพื่อระบุปัญหา หรือโอกาสที่ต้องการแก้ไข

1.3 ระดมความคิด (Idea) ใช้เทคนิคระดมสมอง หรือเครื่องมือสร้างความคิดสร้างสรรค์ เช่น Mind Mapping

1.4 สร้างต้นแบบ (Prototype) ออกแบบต้นแบบของนวัตกรรมเพื่อลองใช้ และปรับปรุง

1.5 ทดสอบ (Test) นำต้นแบบไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย และเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเพิ่มเติม

2. การบูรณาการ

2.1 ผสมผสานความรู้จากหลายสาขา เช่น สังคม ภาษาไทย การงานอาชีพ คณิตศาสตร์ และ วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี

2.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านกิจกรรมกลุ่ม

3. สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

3.1 พื้นที่การเรียนรู้ จัดให้มีพื้นที่สนับสนุนการทำงานร่วมกัน

3.2 เครื่องมือและทรัพยากร จัดหาเครื่องมือ เช่น ซอฟต์แวร์ออกแบบ เครื่องพิมพ์ 3 มิติ และ แหล่งข้อมูลออนไลน์

4. ใช้กระบวนการประเมินผล

4.1 การประเมินระหว่างกระบวนการ (Formative Assessment) เช่น การประเมินต้นแบบ หรือการ แก้ปัญหาระหว่างขั้นตอน

4.2 การประเมินผลสุดท้าย (Summative Assessment) การประเมินผลงานสุดท้ายและผลกระทบ ของนวัตกรรม

5. เสริมสร้างทักษะสำคัญ

5.1 ฝึกการคิดเชิงวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหา

5.2 ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

5.3 พัฒนาทักษะการสื่อสารเพื่อนำเสนอนวัตกรรม

5.4 เพิ่มทักษะด้านเทคโนโลยีในการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

สรุป

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนานวัตกรรมต้องเน้นการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบ ลงมือปฏิบัติ และการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ โดยต้องมีเป้าหมายชัดเจน สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และการ สนับสนุนจากทรัพยากร และเครื่องมือที่เหมาะสม

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) – Jean Piaget / Lev Vygotsky เชื่อว่าเด็กเรียนรู้ได้ดี ที่สุดเมื่อได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ตรงการมีปฏิสัมพันธ์ และการ เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว
2. ทฤษฎีพัฒนาการตามวัย (Developmental Theory)-Piaget ได้ระดับ ป.3 อยู่ในช่วงพัฒนาการทาง ความคิดแบบบูรณาการ จึงควรใช้กิจกรรมที่เป็นรูปธรรมมองเห็น ได้จริง สัมผัสได้และเชื่อมโยงกับ ประสบการณ์ชีวิต
3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)- Bandura การเรียนรู้เกิดจากการเลียนแบบ การ สังเกต และการมีแบบอย่าง

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (5 ขั้นตอน)

ขั้นตอนที่ 1 จุดประกายความสนใจ(Hook / Explore)

เป้าหมาย: กระตุ้นความสนใจ เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม

กิจกรรม: -ชมวิดีโอ/ภาพแท่งเทียนเข้าพรรษาในจังหวัดอุบลราชธานี

-พูดคุย ถาม-ตอบ “ใครเคยไปดูแท่งเทียน?

-รู้จักคำว่า ฮีตสิบสอง คองสิบสี่ ไหม?

- ครูนำเสนอคำถามข้างต้นเช่น ทำไมคนอุบลถึงภาคภูมิใจในกับฮีตสิบสอง?

ขั้นที่ 2 : การสำรวจและค้นคว้า (Investigate / Learn)

เป้าหมาย : นักเรียนศึกษาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้หลากหลาย

กิจกรรม: -จัดกลุ่มให้นักเรียนเลือกหัวข้อย่อย เช่น

ประเพณีแท่งเทียน ผ้ากาบบัว ภาษาอีสาน นิทานพื้นบ้าน

-ศึกษาจากเอกสาร วิดีโอ หรือเชิญวิทยากรในชุมชนมาเล่าเรื่อง

-ลงพื้นที่ศึกษาจริง เช่น ไปวัด ไปดูร้านแกะสลักเทียน /ผ้าทอ

ขั้นที่ 3 : การลงมือปฏิบัติ(Create /Develop)

เป้าหมาย : นักเรียนสร้างชิ้นงาน สื่อ หรือโครงการด้วยตนเอง

กิจกรรม : กลุ่มนักเรียนวางแผนโครงการ เช่น

-ทำเทียนจำลอง

-แต่งนิทานพื้นบ้านประกอบภาพ

-ทำคำศัพท์อีสานพร้อมภาพ

- วาดโปสเตอร์ประเพณี

นักเรียนลงมือทำตามแผน โดยครูเป็นที่เลี้ยง

ขั้นที่ 4 : การนำเสนอและสะท้อนความรู้(Present/Reflect)

เป้าหมาย: นักเรียนได้แสดงออกทางความคิด และแลกเปลี่ยนกับเพื่อน

- กิจกรรม: -นำเสนอผลงานต่อเพื่อน ครู หรือชุมชน
 -ครูและเพื่อนๆ ร่วมให้ข้อเสนอแนะ
 -นักเรียนสะท้อนว่าได้เรียนรู้อะไร สนุกหรือประทับใจอะไร

ขั้นที่ 5 : ประเมินผลและต่อยอด(Assess/Extend)

เป้าหมาย : ผลสัมฤทธิ์ทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ

- กิจกรรม : -ครูประเมินตาม Rubrics(การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน ฯลฯ)
 -นักเรียนประเมินตนเองและกลุ่ม
 -สรุปบทเรียนเป็นแผ่นพับ โปสเตอร์

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียนป.3 ร้อยละ 80 ขึ้นไปมี พัฒนาการด้านสมรรถนะ(การคิด วิเคราะห์ สื่อสาร ทำงานร่วมกัน และ สร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายหรือ แสดงออกถึงความเข้าใจเกี่ยวกับ วัฒนธรรมท้องถิ่นอุบลราชธานีได้อย่างถูกต้อง
- 3.นักเรียนสร้างชิ้นงานหรือโครงงาน ที่บูรณาการจากการเรียนรู้ได้
- 4.นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์ วัฒนธรรมท้องถิ่นและแสดงความ ภาคภูมิใจในความเป็นคนอุบล
5. ครูและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง(ชุมชน/ ผู้ปกครอง)พึงพอใจต่อกระบวนการ และผลลัพธ์ของนวัตกรรมในระดับ “มาก” ขึ้นไป

12.บทเรียนที่ได้รับ

1. นักเรียนรู้จักคุณค่าของประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นอุบลราชธานีอย่างถูกต้อง
3. ปลูกฝังความรักหวงแหนประเพณีวัฒนธรรมในท้องถิ่นตนเอง
4. สร้างความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

5. ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน

6. เสริมสร้างทักษะชีวิต

12. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. นักเรียน

- มีพัฒนาการด้านสมรรถนะ(การคิด วิเคราะห์ สื่อสาร ทำงานร่วมกันและ สร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่กำหนด)
- แสดงออกถึงความเข้าใจเกี่ยวกับ วัฒนธรรมท้องถิ่นอุบลราชธานีได้ อย่างถูกต้อง
- การทำงานร่วมกัน : การทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยเสริมสร้างความร่วมมือและความรับผิดชอบ

2. ครู

- การวางแผนการสอน : ครูต้องสร้างแผนการสอนที่ชัดเจนและสามารถปรับตามระดับความเข้าใจของนักเรียน
- การสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง : ครูควรสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกสบายและกล้าที่จะถามหรือเสนอความคิดเห็น
- การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย : การนำสื่อการสอนมาใช้ทั้งภาพ, วิดีโอ หรือกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดีขึ้น

3. ผู้ปกครอง

- การสนับสนุน : ผู้ปกครองควรสนับสนุนและร่วมมือกับโรงเรียนในกิจกรรมทางประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมงานแห่เทียนเข้าพรรษา
- การสร้างความตระหนัก : ผู้ปกครองควรสอนและสร้างความตระหนักเรื่องความสำคัญของการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นให้กับนักเรียน

ภาพกิจกรรม







