

**รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา**  
**สถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี**

1. **ชื่อนวัตกรรม** การจัดการเรียนรู้หุ้หนูสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้กระบวนการสอนแบบ  
โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา 2568

2. **ผู้จัดทำ**

นางสาวอมรพรรณ เกษทอง ตำแหน่ง ครู  
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
E-mail: Amornphan24072539@gmail.com โทรศัพท์ 0629068856

3. **ประเภทของนวัตกรรม**

- (1) หลักสูตร
- (2) การจัดการเรียนรู้
- (3) สื่อและเทคโนโลยี
- (4) การบริหารจัดการ
- (5) กิจกรรม/โครงการ
- (6) ลดความเหลื่อมล้ำ
- (7) การนิเทศภายใน
- (8) การวัดประเมินผล
- (9) การประกันคุณภาพ

4. **สมรรถนะที่พัฒนา**

- (1) สมรรถนะพื้นฐาน
  - (1.1) ด้านภาษาไทย
  - (1.2) ด้านคณิตศาสตร์
  - (1.3) ด้านวิทยาศาสตร์
  - (1.4) ด้านภาษาอังกฤษ

- (2) สมรรถนะหลัก
  - (2.1) การจัดการตนเอง
  - (2.2) การคิดขั้นสูง
  - (2.3) การสื่อสาร
  - (2.4) การรวมพลังทำงานเป็นทีม
  - (2.5) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
  - (2.6) การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน
- (3) สมรรถนะอื่น ๆ (สมรรถนะอื่นนอกเหนือที่ระบุไว้ในข้อ (1) และ (2))
  - (3.1) ...ด้านการงานอาชีพ.....
  - (3.2) .....
  - (3.3) .....

## 5. ความเป็นมาและความสำคัญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข มุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการทำงานเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

การดำรงชีวิตและครอบครัวเป็นสาระเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวันช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจที่พอเพียง ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้ค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง

การอาชีพ เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่จำเป็นต่ออาชีพเห็นความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม เห็นคุณค่าของอาชีพสุจริต และเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

จึงเห็นได้ว่า การเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพต้องอาศัยทักษะ คือ ความชำนาญหรือความสามารถในการกระทำหรือปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝนหรือการกระทำซ้ำ ๆ บ่อย ๆ ซึ่งอาจเป็นทักษะด้านร่างกาย สติปัญญา หรือสังคม ซึ่งการจัดการเรียนรู้ หนูสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้กระบวนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based

Learning: PBL) รายวิชาการทำงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครูเป็นเพียงโค้ช (Coach) ผู้เตรียมสื่อเพื่อให้เนื้อหาเป็นรูปธรรมง่ายต่อการเรียน และเป็นผู้คอยแนะนำกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจซึ่งวิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ได้ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน จึงต้องวิเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบัน และวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา เพื่อเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน คือ ผู้เรียน มีคุณธรรม นำพาชีวิตที่เป็นสุข เป็นผู้มีความเพียร ใฝ่เรียนรู้ และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อก้าวทันโลกยุคดิจิทัลและโลกในอนาคต และมีสมรรถนะ (competency) ที่เกิดจากความรู้ ความรอบรู้ด้านต่างๆ มีสุนทรียะ รักษ์และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาไทย มีทักษะชีวิตเพื่อสร้างงานหรือสัมมาอาชีพบนพื้นฐาน ของความพอเพียง ความมั่นคงในชีวิต และคุณภาพชีวิตที่ดีต่อตนเองครอบครัว

และสังคม

ด้วยเหตุผลข้างต้นดังกล่าว ผู้สอนจึงได้จัดการเรียนรู้หนุ่สร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้กระบวนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) รายวิชาการทำงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเชื่อมโยงการขับเคลื่อนนโยบายการจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานีพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีทักษะการทำงานและด้านอาชีพ เกิดทักษะการคิดขั้นสูง พัฒนาต่อยอดความรู้ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน

## 6. วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามกระบวนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) รายวิชาการทำงานอาชีพ
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการส่งเสริมสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์อุบลราชธานี ด้วยการทำความเพียรไพบรยทาน

## 7. ขอบเขต

### กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 16 คน

### ด้านเนื้อหา

#### สาระที่ ๑ การดำรงชีวิตและครอบครัว

**มาตรฐาน ง 1.1** เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

ชั้น	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
ป.3	ง 1.1 ป.3/2 ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือ ตรงกับ ลักษณะงาน	ง 1.1 ป.3/3 ทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด ความรอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

#### สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1)วิธีการและประโยชน์การทำงานเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และทำงานให้เกิดผล  
อย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงาน

2)การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือให้เหมาะสมตรงกับลักษณะงานช่วยให้ประหยัดและปลอดภัย เช่น การประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่น

3)การทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด รอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นคุณธรรมและลักษณะนิสัยในการทำงาน

### ด้านเครื่องมือ

แผนการจัดการเรียนรู้

### ด้านระยะเวลา

วันที่ 5 - 30 มกราคม 2569

## 8. กรอบแนวคิด

### 8.1 คุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ในการพัฒนานวัตกรรมการสอนได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ที่ได้กำหนด คุณภาพผู้เรียน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้ ดังนี้

#### สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

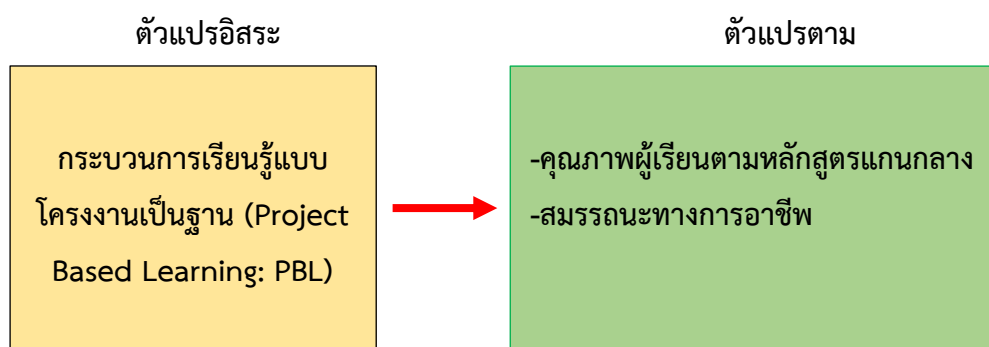
มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

#### ตารางวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้รายหน่วย

#### หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ช่างคิดประดิษฐ์ใช้ เวลา 14 ชั่วโมง

ที่	เรื่อง	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชม.)
แผนที่ 1	รู้ก่อนทำ นำพาสร้างสรรค์	- รู้จักงานประดิษฐ์ - ความสำคัญของงานประดิษฐ์	1
แผนที่ 2	รู้จำแนก แยกประเภท	ประเภทของงานประดิษฐ์	1
แผนที่ 3	วัสดุในท้องถิ่น สู่ชิ้นงาน	- วัสดุในท้องถิ่นที่เป็นส่วนต่าง ๆ ของพืช	1
		- วัสดุในท้องถิ่นที่เป็นส่วนต่าง ๆ ของสัตว์	1
		- วัสดุในท้องถิ่นประเภทหินและดิน	
		- วัสดุในท้องถิ่นประเภทผ้า	
แผนที่ 4	หนูหนู รู้จักใช้	เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์	1
แผนที่ 5	วางแผนก่อนทำ นำพาสำเร็จ	กระบวนการของงานประดิษฐ์	1
แผนที่ 6	หนูสร้างสรรค์งานประดิษฐ์	การประดิษฐ์เหรียญโปรยทานจากวัสดุในท้องถิ่น	4
แผนที่ 7	ถูกลมในตำนาน	- ภูมิปัญญาเกี่ยวกับพืชสมุนไพรในท้องถิ่น - ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุในท้องถิ่น	3
แผนที่ 8	เชิดชู รู้ค่า งานประดิษฐ์	ประโยชน์ของการประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่น	1

## 8.2 กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



### 8.3 กระบวนการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based learning: PBL)

ดำเนินการตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ตามแนวคิด ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรมแห่งการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของวิจารณ์ พานิช ดังนี้

#### ขั้นที่ 1 Define การระบุปัญหา ขอบข่าย ประเด็นที่จะทำโครงการ

เป็นการสร้างความเข้าใจระหว่างนักเรียนร่วมกับครู เกี่ยวกับ คำถาม ปัญหา ประเด็นของโครงการคืออะไร และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อะไรครูผู้สอนกำหนดสถานการณ์ ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์ ดูรูปภาพ ใช้เทคนิคการตั้งคำถามเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ ที่เป็นขั้นตอนของโครงการเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 2 Plan วางแผนการทำงาน

ขั้นที่นักเรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิด สืบค้น วิธีการสร้างงานประดิษฐ์ อภิปรายหาหรือข้อสรุปเกี่ยวกับการประดิษฐ์ชิ้นงาน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ

#### ขั้นที่ 3 Do การลงมือทำ

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการทำงานประดิษฐ์ ตามที่อภิปรายกันในแต่ละกลุ่ม

#### ขั้นที่ 4 Review ทบทวนการเรียนรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินผลการประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ ของกลุ่มตนเองว่ามีข้อบกพร่องหรือไม่ อย่างไร และร่วมกันแก้ไข โดยครูคอยให้คำแนะนำ

#### ขั้นที่ 5 Presentation นำเสนอ

นักเรียนนำเสนอโครงการต่อชั้นเรียน เป็นขั้นตอนที่ให้การเรียนรู้ทักษะอีกชุดหนึ่ง ต่อเนื่องกับขั้นตอน Review เป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดการทบทวนขั้นตอนของงานและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างเข้มข้น และนำเสนอเป็นการรายงานหน้าชั้น พร้อมกับต่อยอดการใช้ประโยชน์ หรือการหารายได้ การสร้างอาชีพ



โมเดลจกรยานแห่งการเรียนรู้แบบ PBL

## 9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี

#### ทฤษฎีการเรียนรู้

#### ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมBLOOM

Bloom's Taxonomy กล่าวถึงการจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย โดยในแต่ละด้านจะมีการจำแนกระดับความสามารถจากต่ำสุดไปถึงสูงสุด เช่น ด้านพุทธิพิสัย เริ่มจากความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมิน นอกจากนี้ยังนำเสนอระดับความสามารถที่มีการปรับปรุงใหม่ตามแนวคิดของ Anderson and Krathwohl (2001) เป็น การจำ(Remembering) การเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ใช้(Applying) การวิเคราะห์ (Analysing) การประเมินผล (Evaluating) และการสร้างสรรค์ (Creating) ด้านจิตพิสัย จำแนกเป็น การรับรู้, การตอบสนอง, การสร้างค่านิยม, การจัดระบบ และการสร้างคุณลักษณะจากค่านิยม ด้านทักษะพิสัย จำแนกเป็น ทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย, ทักษะการเคลื่อนไหวอวัยวะสองส่วนหรือมากกว่าพร้อมๆกัน, ทักษะการสื่อสารโดยใช้ท่าทาง และทักษะการแสดงพฤติกรรมทางการพูด

### แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและ พี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

### รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ( Project-Based Learning ) หมายถึง การเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ความเข้าใจอย่างมีเหตุผล ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม ตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูง และการประเมินตนเอง โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง นำไปสู่การเพิ่มความรูที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้รู้ โดยผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบบูรณาการนอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ยังเน้นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่เรียน ได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการตามลำดับขั้นความรู้ความคิดของบลูมทั้ง 6 ชั้น คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่าและการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ถือได้ว่าเป็น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้ให้การส่งเสริม สนับสนุน

ลักษณะสำคัญของจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

1. ยึดหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานตามระดับทักษะที่ตนเองมีอยู่
2. เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning)

3. เป็นเรื่องที่ผู้เรียนสนใจและรู้สึกสบายใจที่จะทำ
4. ผู้เรียนได้รับสิทธิในการเลือกว่าจะตั้งคำถามอะไร และต้องการผลผลิตอะไรจากการทำโครงการ
5. ครูทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนอุปกรณ์และจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน สนับสนุนการแก้ไขปัญหาและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน
6. ผู้เรียนกำหนดการเรียนรู้ของตนเอง
7. เชื่อมโยงกับชีวิตจริง สิ่งแวดล้อมจริง
8. มีฐานจากการวิจัย ศึกษา ค้นคว้า หรือองค์ความรู้ที่เคยมี
9. ใช้แหล่งข้อมูล หลายแหล่ง
10. ฝึกตั้งด้วยความรู้และทักษะต่าง ๆ
11. สามารถใช้เวลาพอเพียงในการสร้างผลงาน
12. มีผลผลิต

## 10. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม

### 10.1 การออกแบบนวัตกรรม

ได้นำรูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับ บริบท เนื้อหาสาระการเรียนรู้ มาเป็นนวัตกรรมการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ ของนักเรียน คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based learning : PBL) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของรูปแบบการสอน คำนึงถึงจุดเน้นเรื่องการจัดการขยะ เชื่อมโยงสู่การเลือกวัสดุหรือเศษวัสดุที่จะมาประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำไปวิเคราะห์ตามโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาการงานอาชีพ สู่การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง ซึ่งใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based learning : PBL) โดยดำเนินการตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ตามแนวคิด ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ตาม รูปแบบจรรยาแห่งการเรียนรู้ และบูรณาการเทคนิคการสอน TPACK + CLIL + CBL มาเป็นตัวเชื่อมโยงบูรณาการในการจัดการเรียนรู้

ดำเนินการตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ตามแนวคิด ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตาม รูปแบบจรรยาแห่งการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
<p>ขั้นที่ 1 Define การระบุปัญหา ขอบข่าย ประเด็นที่จะทำโครงการ</p>	<p>เป็นการสร้างความเข้าใจระหว่างนักเรียนร่วมกับครู เกี่ยวกับคำถาม ปัญหา ประเด็นของโครงการคืออะไร และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อะไรครูผู้สอนกำหนดสถานการณ์ ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์ รูปภาพ ใช้เทคนิคการตั้งคำถามเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ ที่เป็นขั้นตอนของโครงการเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการเรียนรู้</p>
<p>ขั้นที่ 2 Plan วางแผนการทำงาน</p>	<p>ขั้นที่นักเรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิด สืบค้นวิธีการสร้างงานประดิษฐ์ อภิปรายหาข้อสรุปเกี่ยวกับการประดิษฐ์ชิ้นงาน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ</p>
<p>ขั้นที่ 3 Do การลงมือทำ</p>	<p>นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการทำชิ้นงานประดิษฐ์ ตามที่อภิปรายกันในแต่ละกลุ่ม</p>
<p>ขั้นที่ 4 Review ทบทวนการเรียนรู้</p>	<p>นักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินผลการประดิษฐ์ ของกลุ่มตนเองว่ามีข้อบกพร่องหรือไม่ อย่างไร และร่วมกันแก้ไข โดยครูคอยให้คำแนะนำ</p>
<p>ขั้นที่ 5 Presentation นำเสนอ</p>	<p>นักเรียนนำเสนอโครงการต่อชั้นเรียน เป็นขั้นตอนที่ให้การเรียนรู้ทักษะอีกชุดหนึ่ง ต่อเนื่องกับขั้นตอน Review เป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดการทบทวนขั้นตอนของงานและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างเข้มข้น และนำเสนอเป็นการรายงานหน้าชั้น พร้อมกับต่อยอดการใช้ประโยชน์ หรือการหารายได้ การสร้างอาชีพ</p>

## 10.2 ตารางการออกแบบเนื้อหาในการใช้นวัตกรรมและการออกแบบโครงสร้างหน่วย การเรียนรู้บูรณาการอัตลักษณ์อุบลราชธานี

รายวิชา การงานอาชีพ รหัสวิชา ง 13101 ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ช่างคิดประดิษฐ์ใช้ เวลา 14 ชั่วโมง

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
<b>ภาคเรียนที่ 2</b>					
5	ช่างคิดประดิษฐ์ใช้	ง 1.1 ป 3/1 ง 1.1 ป 3/2 ง 1.1 ป 3/3	- ประเภทของงาน ประดิษฐ์ - วัสดุในท้องถิ่น - เครื่องมือ วัสดุ และ อุปกรณ์ที่ใช้ในงาน ประดิษฐ์ - กระบวนการของ งานประดิษฐ์ - การประดิษฐ์ของใช้ ในโอกาสต่าง ๆ โดย ใช้วัสดุในท้องถิ่น (เหรียญไปรยทาน) (ถุงหอมสมุนไพร) - ประโยชน์ของการ ประดิษฐ์ของใช้ใน โอกาสต่าง ๆ โดยใช้ วัสดุในท้องถิ่น	14	30

### 11. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้หนูสร้างสร้งงานประดิษฐ์ โดยใช้กระบวนการสอนแบบโครงการเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา 2568 ผ่านกระบวนการตรวจสอบการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ครูพัฒนาขึ้นตามวิธีการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ใช้จัดการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพ ได้ผ่านกระบวนการตรวจสอบอย่างง่ายด้วยครูผู้สอนเอง และในระดับกลุ่มครู ที่สอนระดับชั้นเดียวกัน ซึ่งผ่านกระบวนการ PLC และนำผลการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง และมีการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
<b>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</b> อธิบายวิธีการทำงานประดิษฐ์ได้ อย่างถูกต้องตามกระบวนการทำงาน	ตรวจใบงานที่ 6.1	ใบงานที่ 6.1	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>ด้านกระบวนการ หรือทักษะ(P/S)</b> ใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือ เหมาะสมตรงกับลักษณะงานในการ ทำงานประดิษฐ์	สังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม(A)</b> ทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตาม กระบวนการทำงานด้วยความสะอาด รอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้ และ มุ่งมั่น ในการทำงาน	แบบประเมิน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>สมรรถนะ หรือผลผลิตสอดคล้อง กับตัวชี้วัด (C)</b> ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงาน ประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดย ใช้วัสดุในท้องถิ่นได้	ตรวจการประดิษฐ์	แบบประเมิน ชิ้นงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

## 12. การนำนวัตกรรมไปใช้

### แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ	รหัสวิชา ง 13101	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ 5 ช่างคิดประดิษฐ์ใช้		เวลา 14 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง หนูสร้างสรรค์งานประดิษฐ์		เวลา 4 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวอมรพรรณ เกษทอง โรงเรียน บ้านไผ่ใหญ่		สังกัด สพป.อบ.1

### 1.สาระสำคัญ

งานประดิษฐ์เป็นงานที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการออกแบบและทำงานตามกระบวนการทำงาน ซึ่งสามารถนำวัสดุ เศษวัสดุในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ ซึ่งต้องคำนึงถึงการประหยัดทรัพยากรและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

### 2.มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

**มาตรฐาน ง 1.1** เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

#### ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ง 1.1 ป.3/2 ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือ ตรงกับ ลักษณะงาน

#### ตัวชี้วัดปลายทาง

ง 1.1 ป.3/3 ทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด ความรอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

### 3.สาระการเรียนรู้

- ประเพณีวัฒนธรรมกับการทำเหรียญโปรยทาน
- ประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุในท้องถิ่น

### 4.จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

อธิบายวิธีการทำงานประดิษฐ์ได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการทำงาน

### ด้านกระบวนการ หรือทักษะ(P/S)

ใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือเหมาะสมตรงกับลักษณะงานในการทำงานประดิษฐ์

### ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม(A)

ทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด รอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม  
สมรรถนะ หรือผลผลิตสอดคล้องกับตัวชี้วัด (C)

ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่นได้

### 5.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

#### 1)สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและทัศนะของ ตนเองจากสาร ที่อ่าน ฟังหรือดูตาม ที่กำหนดได้

พฤติกรรมบ่งชี้ 3 เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟังหรือดูตามที่กำหนดได้

#### 2)สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)

พฤติกรรมบ่งชี้ 1. คิดสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่ การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศ ประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับ ตนเอง และสังคมได้ อย่างเหมาะสม

#### 3)สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ 1.5 กำหนดทางเลือก

พฤติกรรมบ่งชี้ 2. การวางแผนในการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้ 3.1 การปฏิบัติตามแผน

พฤติกรรมบ่งชี้ 4. สรุปผลและรายงาน

ตัวชี้วัดที่ 2 ผลลัพธ์ของการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้ 1. ผลลัพธ์ของการแก้ปัญหา

#### 4)สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้ 1. นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องใช้ และสามารถนำมาแก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 2 เรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

พฤติกรรมบ่งชี้ 1. มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร

## 6.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

อยู่อย่างพอเพียง

มุ่งมั่นในการทำงาน

## 7.อัตลักษณ์อุปถัมภ์

-ประเพณีวัฒนธรรม

-วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

8.กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning (แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน: วิธีสอนโดยการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) ตามแนวคิด ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ตาม รูปแบบกิจกรรมแห่งการเรียนรู้)

## กิจกรรมการเรียนรู้

### ชั่วโมงที่ 1

#### ชั้นนำ

1. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด

การนำวัสดุท้องถิ่นมาประดิษฐ์ของใช้มีผลดีหรือผลเสียอย่างไร จงอธิบาย

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ใน ดุลยพินิจของครูผู้สอน)

2. ครูอธิบายเพิ่มเติมว่า วัสดุในท้องถิ่น คือ วัสดุที่พบได้มาก หาได้ง่ายในท้องถิ่น และมีราคาถูก หรือไม่ต้องซื้อหา ซึ่งสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นงานประดิษฐ์ได้ทั้งของเล่นของใช้ และของประดับตกแต่ง

## ชั้นสอน

### ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา ขอบข่าย ประเด็นที่จะทำโครงการ

1. ครูเปิดภาพการตีมนมของนักเรียน และสนทนาถึงเส้นทางของถุนนมหลังจากที่นักเรียนบริโภค
2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน จากนั้นแต่ละกลุ่มออกไปสำรวจบริเวณโรงเรียน หรือบริเวณใกล้เคียงว่ามีถุนนมโรงเรียนปริมาณมากเพียงใด มีประเด็นใดบ้างที่นักเรียนพบเจอจากถุนนมโรงเรียน
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมอภิปราย ผลสำรวจถุนนมบริเวณโรงเรียน หรือบริเวณใกล้เคียงถึงประเด็นที่พบเจอ และร่วมหาทางออกร่วมกัน
4. ครูอธิบายเสริมว่า “ถุนนมถ้าทิ้งไปเลยจะเป็นขยะ และเข้าสู่กระบวนการเผา การเผาไหม้ทำให้เกิดแก๊สคาร์บอนไดออกไซด์ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดแก๊สเรือนกระจก” เราควรมีแนวทางในการจัดการกับขยะ (วัสดุในท้องถิ่นตามบริบทของโรงเรียน) ตามโครงการโรงเรียนปลอดขยะ โดยยึดแนวคิด Zero Waste School และ ใช้หลักการ 3Rs ในการจัดการขยะ ว่าถุนนมโรงเรียนสามารถนำมาประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ ได้หรือไม่
5. ครูอธิบาย หลักการ 3Rs Reduce / Reuse / Recycle ผ่านสไลด์การสอน (นักเรียนเรียนรู้/อ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ)

## ชั่วโมงที่ 2

### ขั้นที่ 2 วางแผนการทำงาน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ Reduce / Reuse / Recycle ว่าคืออะไร และแสดงภาพผ่านสไลด์ถามนักเรียนว่าภาพกิจกรรมที่นักเรียนเห็นจัดอยู่ในการจัดการตามหลัก 3Rs ไດ และครูอธิบายแนวทางในการรักษาทรัพยากรสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน
2. ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้คิดถึงประเด็นสำคัญ ว่าถุนนมโรงเรียนสามารถนำมาประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ ได้หรือไม่ อย่างไร
3. แต่ละกลุ่มศึกษา สืบค้น วิธีการสร้างงานประดิษฐ์จาก ถุนนมโรงเรียนว่าจะนำมาประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ ได้อย่างไร และร่วมกันวางแผนการชิ้นงาน โดยศึกษาข้อมูลจากหนังสือเรียนการงานอาชีพ ป.3 และสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต ในห้องคอมพิวเตอร์

4. แต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปว่าต้องการผลิต/ชิ้นงานอะไร จากการประดิษฐ์ของใช้จากถุ  
นมโรงเรียน โดยให้แต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการประดิษฐ์ และวางแผนจัดเตรียมอุปกรณ์
5. ครูแจกใบงานที่ 6.1 เรื่อง กระบวนการทำงานประดิษฐ์ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเพื่อบันทึก  
ข้อมูล และจัดเตรียม วัสดุอุปกรณ์เพื่อมาทำงานประดิษฐ์

### ชั่วโมงที่ 3

#### ขั้นที่ 3 การลงมือทำ

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบชิ้นงาน เป็นภาพร่าง 2 มิติ
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ โดยมีครูคอยแนะนำ
3. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด

นักเรียนคิดว่า การใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ให้ปลอดภัยมีวิธีการอย่างไรบ้าง

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

#### ขั้นสรุป

#### ขั้นที่ 4 ทบทวนการเรียนรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มประเมินผลการประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ ของกลุ่มตนเองว่ามี  
ข้อบกพร่องหรือไม่ อย่างไร และร่วมกันแก้ไข โดยครูคอยให้คำแนะนำ

### ชั่วโมงที่ 4

#### ขั้นที่ 5 นำเสนอ

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันจัดนิทรรศการเพื่อแสดงการใช้ประโยชน์จากงานประดิษฐ์ของ  
ใช้ในโอกาสต่าง ๆ
2. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด

การทำงานประดิษฐ์ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร จงอธิบาย

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำงานประดิษฐ์

## 9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

- 1) ภาพการตีพิมพ์ของนักเรียน
- 2) PPT ภาพหลัก 3Rs
- 3) หนังสือเรียนการงานอาชีพ ป.3 (อจท.)
- 4) ห้องคอมพิวเตอร์

### วัสดุ/อุปกรณ์

- 1) ถูกลมโรงเรียน
- 2) วัสดุ-อุปกรณ์ในการสร้างชิ้นงานประดิษฐ์

### ภาระงาน/ชิ้นงาน

- 1) ใบงานที่ 6.1 เรื่อง กระบวนการทำงานประดิษฐ์
- 2) ชิ้นงานการประดิษฐ์จากถูกลมโรงเรียน

## 10. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
<b>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</b> อธิบายวิธีการทำงานประดิษฐ์ได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการทำงาน	ตรวจใบงานที่ 6.1	ใบงานที่ 6.1	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>ด้านกระบวนการ หรือทักษะ(P/S)</b> ใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือเหมาะสมตรงกับลักษณะงานในการทำงานประดิษฐ์	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม(A)</b> ทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด รอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>สมรรถนะ หรือผลผลิตสอดคล้องกับตัวชี้วัด (C)</b> ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่นได้	ตรวจการประดิษฐ์	แบบประเมินชิ้นงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

## เครื่องมือวัดและประเมินผล

## การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวมยอด

แบบประเมินการประดิษฐ์ของเล่นหรือของใช้จากวัสดุหรือเศษวัสดุในโอกาสต่างๆ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และ เครื่องมือ	ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และ เครื่องมือได้ถูกต้อง เหมาะสมตามประเภท ของงานและลักษณะ งานที่ใช้	ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และ เครื่องมือค่อนข้าง ถูกต้อง เหมาะสมตาม ประเภทของงานและ ลักษณะงานที่ใช้	ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และ เครื่องมือไม่ถูกต้อง เหมาะสมตามประเภท ของงานและลักษณะ งานที่ใช้
2. การประดิษฐ์ ของเล่น หรือ ของใช้จากวัสดุ หรือเศษวัสดุ ในโอกาสต่างๆ	ประดิษฐ์ของเล่นหรือ ของใช้จากวัสดุหรือเศษ วัสดุในโอกาสต่างๆ ได้ ถูกต้องตามขั้นตอนด้วย ความสะอาด รอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	ประดิษฐ์ของเล่นหรือ ของใช้จากวัสดุหรือเศษ วัสดุในโอกาสต่างๆ ได้ ถูกต้องตามขั้นตอน ค่อนข้างสะอาด รอบคอบ และค่อนข้าง อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	ประดิษฐ์ของเล่นหรือ ของใช้จากวัสดุหรือเศษ วัสดุในโอกาสต่างๆ ค่อนข้างถูกต้องตาม ขั้นตอน แต่ไม่สะอาด รอบคอบ และไม่อนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม
3. การใช้ กระบวนการ เทคโนโลยีใน การประดิษฐ์ ของเล่นหรือ ของใช้จาก วัสดุหรือเศษ วัสดุ ในโอกาส ต่างๆ	ใช้กระบวนการทำงาน ในการประดิษฐ์ของเล่น หรือ ของใช้จากวัสดุ หรือเศษวัสดุในโอกาส ต่างๆได้ถูกต้อง ครบถ้วนทั้ง 5 ขั้นตอน ดังนี้	ใช้กระบวนการทำงาน ในการประดิษฐ์ของเล่น หรือ ของใช้จากวัสดุ หรือเศษวัสดุในท้องถิ่น ได้ถูกต้อง 3-4 ขั้นตอน	ใช้กระบวนการทำงาน ในการประดิษฐ์ของเล่น หรือ ของใช้จากวัสดุ หรือเศษวัสดุในท้องถิ่น ได้ถูกต้อง 1-2 ขั้นตอน

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
4. ผลงานการประดิษฐ์ของเล่นหรือของใช้จากวัสดุหรือเศษวัสดุในท้องถิ่น	ผลงานการประดิษฐ์ของเล่นหรือของใช้จากวัสดุหรือเศษวัสดุในท้องถิ่นสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ได้จริง	ผลงานการประดิษฐ์ของเล่นหรือของใช้จากวัสดุหรือเศษวัสดุในท้องถิ่นค่อนข้างสวยงาม ค่อนข้างมีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ได้จริง	ผลงานการประดิษฐ์ของเล่นหรือของใช้จากวัสดุหรือเศษวัสดุในท้องถิ่นค่อนข้างสวยงาม ค่อนข้างมีความคิดสร้างสรรค์ แต่ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง

#### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	10 - 12	6 - 9	ต่ำกว่า 6
ระดับคุณภาพ	ดี	พอใช้	ปรับปรุง

### 13. ผลการพัฒนาวัตกรรม

1. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามกระบวนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) รายวิชาการงานอาชีพ โดยสามารถออกแบบชิ้นงานและสร้างชิ้นงานได้ด้วยตนเอง

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการส่งเสริมสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์อุบลราชธานี ด้วยการทำให้เรียนรู้ไปรยทาน โดยสามารถทำให้เรียนรู้ไปรยทานได้ ในระดับดี 7 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ระดับพอใช้ 9 คน คิดเป็นร้อยละ 56.25

#### ผลที่เกิดตามจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

##### ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

นักเรียนอธิบายวิธีการทำงานประดิษฐ์ได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการทำงาน (ข้อมูลจากการวัดประเมินผลในแผนการจัดการเรียนรู้)

##### ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P) (ข้อมูลจากการวัดประเมินผลในแผนการจัดการเรียนรู้)

นักเรียนใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือเหมาะสมตรงกับลักษณะงานในการทำงานประดิษฐ์ (ข้อมูลจากการวัดประเมินผลในแผนการจัดการเรียนรู้)

### ด้านคุณลักษณะ เจตคติค่านิยม (A)

นักเรียนทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด รอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (ข้อมูลจากการวัดประเมินผลในแผนการจัดการเรียนรู้)

### สมรรถนะ หรือผลผลิตสอดคล้องกับตัวชี้วัด (C)

นักเรียนออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่นได้ (ใบงานและชิ้นงานที่นักเรียนสร้างขึ้น)

### ผลสัมฤทธิ์ของงาน

การประเมินผลการเรียนรู้ (สิ่งที่ต้องการวัด/เครื่องมือวัด/วิธีการวัด/เกณฑ์การประเมินผล)

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
<b>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</b> อธิบายวิธีการทำงานประดิษฐ์ได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการทำงาน	ตรวจใบงานที่ 6.1	ใบงานที่ 6.1	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>ด้านกระบวนการ หรือทักษะ(P/S)</b> ใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือเหมาะสม ตรงกับลักษณะงานในการทำงานประดิษฐ์	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม(A)</b> ทำงานอย่างเป็นขั้นตอนตามกระบวนการทำงานด้วยความสะอาด รอบคอบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
<b>สมรรถนะ หรือผลผลิตสอดคล้องกับตัวชี้วัด (C)</b> ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยใช้วัสดุในท้องถิ่นได้	ตรวจการประดิษฐ์	แบบประเมินชิ้นงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

จากการจัดการเรียนรู้เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ นักเรียนมีผลการเรียนรู้ ดังนี้ นักเรียนสามารถออกแบบและสร้างชิ้นงานประดิษฐ์ได้และบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ในระดับคิดเป็นร้อยละ 100

- ความสำเร็จ นักเรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ตามเกณฑ์การประเมินผล ระดับ 2 ขึ้นไป

- ขอจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/ แนวทางการปรับปรุงแก้ไข ควรใช้เวลาในการทำงานประดิษฐ์เพิ่มขึ้น

#### 14. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

##### ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

- จากนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้หนูสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ โดยใช้กระบวนการสอนแบบ โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา 2568 เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของนักเรียน และนักเรียนได้รับสิทธิในการเลือกที่จะตั้งคำถามอะไร และต้องการผลิต อะไรจากการทำโครงงาน ซึ่งผลผลิตที่นักเรียนต้องการทำคือเหรียญโปรยทานในรูปแบบที่นักเรียน สนใจ ทำให้ได้ผลผลิตคือเหรียญโปรยทาน 3 รูปแบบ จากนักเรียน 3 กลุ่ม เหรียญโปรยทานที่ได้ สามารถสร้างรายได้ และสร้างอาชีพได้

- เกิดความรู้ความเข้าใจในการจัดการขยะที่ถูกต้อง ตระหนักถึงปัญหา เห็นคุณค่าพลังงาน และทรัพยากรท้องถิ่นในงานประดิษฐ์

- นักเรียนภูมิใจในผลงาน/ชิ้นงาน เพราะการลงมือทำจะทำให้พบกับสิ่งที่นักเรียนไม่เคยคาดคิด และ นักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะการทำงาน การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น

- เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติของนักเรียนเอง โดยผ่านขั้นตอนการทำงานที่เป็น กระบวนการ ซึ่งจะช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับนักเรียน

- นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในการทำงานประดิษฐ์ ตระหนัก เห็นคุณค่าพลังงานและ ทรัพยากรในท้องถิ่น

- นักเรียนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาในท้องถิ่น

##### ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

- พัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด(Active Learning) และแบบบูรณาการ ได้อย่างต่อเนื่อง

- พัฒนาทักษะการประดิษฐ์ชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์

- เกิดแนวคิดการบริหารจัดการขยะที่หลากหลาย สร้างเครือข่ายการบูรณาการการจัดการ เรียนรู้ในโรงเรียนร่วมกับบุคลากรในโรงเรียน

- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง สังเกตและคอยกระตุ้นด้วยคำถามให้ผู้เรียน ได้คิดกิจกรรมที่อยากเรียนรู้และหาคำตอบในสิ่งที่สงสัยด้วยตนเอง

### ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน/ชุมชน/สังคม

-โรงเรียนมีโอกาสพัฒนาการเรียนการสอน การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ผ่านการจัดกิจกรรมโดยใช้นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้

-กระตุ้น หนุนเสริมสร้างจิตสำนึกและความรู้ความเข้าใจถึงแนวทางในการลดปริมาณขยะ การแยกขยะและการนำขยะไปใช้ประโยชน์รวมทั้งการรวบรวมขยะเพื่อนำไปกำจัดอย่างถูกต้องให้กับเครือข่ายของโรงเรียนคือ ครู ผู้ปกครอง ชุมชน

-ครูผู้สอนมีแนวทางและกระบวนการดำเนินงานที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่เกิดกับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 15. บทเรียนที่ได้รับ

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้หนูสร้างสรรคงานประดิษฐ์ โดยใช้กระบวนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning: PBL) รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา 2568 เป็นนวัตกรรมที่เกิดจากการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาเป็นแนวทาง และนำรูปแบบการสอนที่มีอยู่แล้ว คือการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) มาปรับประยุกต์ใช้ในบริบทของเนื้อหาสาระการเรียนรู้ จุดเน้นของสถานศึกษา ลักษณะของนักเรียน บริบทของโรงเรียนและชุมชน สามารถนำสู่การปฏิบัติ และพัฒนาสมรรถนะนักเรียนตามหลักสูตรและทักษะที่จำเป็น ในศตวรรษที่ 21 ผลจากการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก พัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของตนเอง และพัฒนาผู้เรียนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทั้งยังเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน โรงเรียน ชุมชน ต่อไป

### 16. เงื่อนไขความสำเร็จ

**ด้านผู้บริหาร** - สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ส่งเสริม สนับสนุนครูบุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรทางการศึกษา

**ด้านครู** - ได้สร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะทางการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพที่เสริมสร้างอัตลักษณ์อุบลราชธานี และเปลี่ยนบทบาท เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง สังเกต คอยกระตุ้นและให้การช่วยเหลือ แนะนำ

**ด้านกระบวนการ** - งบประมาณสนับสนุนการทำนวัตกรทางการศึกษา

**ด้านนักเรียน** - การมีความรับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

**ด้านชุมชน** - เป็นแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมสนับสนุนเครือข่ายภูมิปัญญา การเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม

## 17. การเผยแพร่นวัตกรรม

- มีการนำผลงานนักเรียนมาสะท้อนผล จัดแสดงและนำเสนอหน้าชั้นเรียน และนำผลงานไปประชาสัมพันธ์ในโรงเรียน พร้อมทั้งประชาสัมพันธ์การขยายเครือข่ายไปรยทานจากผลงานนักเรียนทั้งในโรงเรียนและเครือข่ายผู้ปกครองด้วย

- เกิดแนวความคิดการบริหารจัดการขยะที่หลากหลาย สร้างเครือข่ายการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนร่วมกับบุคลากรในโรงเรียน นำชิ้นงานของนักเรียนไปเผยแพร่ เกิดไอเดียความคิดใหม่ สร้างสรรค์ชิ้นงานที่หลากหลายยิ่งขึ้น

### การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

จากจุดเน้นการบริหารจัดการขยะสู่การออกแบบการสอนรายวิชาकरणงานอาชีพ และนำประเด็นปัญหาเรื่องขยะ พร้อมกับเศษวัสดุมาเป็นคำถามสำคัญในการสร้างชิ้นงาน จึงสอดคล้องกับการขับเคลื่อนของโรงเรียนที่ได้รับรางวัล ดังนี้

-โรงเรียนได้รับรางวัลโครงการโรงเรียนปลอดขยะ zero waste school ระดับดีมาก จากกรมส่งเสริมคุณภาพและสิ่งแวดล้อม

-โรงเรียนได้รับรางวัลชนะเลิศ โครงการแม่บ้านมหาดไทย ร่วมใจ ลดปริมาณขยะและคัดแยกขยะอินทรีย์หรือขยะเปียกในสถานศึกษา ระดับโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก จ.อุบลราชธานี

- ครูผู้สอนได้รับคัดเลือกเป็นครูต้นแบบการจัดการเรียนรู้ (Active Learning) ประจำปีงบประมาณ 2567 ประเภทนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ระดับ ดีมาก จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

### เอกสารอ้างอิง

บัญชา ธรรมบุตร,/ คชา ประณีตพลกรัง,/ พระมหาโชคชัย ฐิตชโย./ (2562)// การจัดการเรียนรู้แบบ  
ใช้โครงงานเป็นฐาน (BROJECT – BASED LEARNING)// วารสารวิชาการพระพุทธศาสนาเขต  
ลุ่มน้ำโขง,/ 3(1)

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา./ (2551)// ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระ  
การเรียนรู้การงานอาชีพ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551./ โรง  
พิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด://สืบค้นจาก[https://drive.google.com/  
file/d/0B9t56k6dmUe5em9mOEFXaU5vRjg/view?resourcekey=0-  
8UYYTngHO6XEYwKLSYa5tQ](https://drive.google.com/file/d/0B9t56k6dmUe5em9mOEFXaU5vRjg/view?resourcekey=0-8UYYTngHO6XEYwKLSYa5tQ)

ภาคผนวก

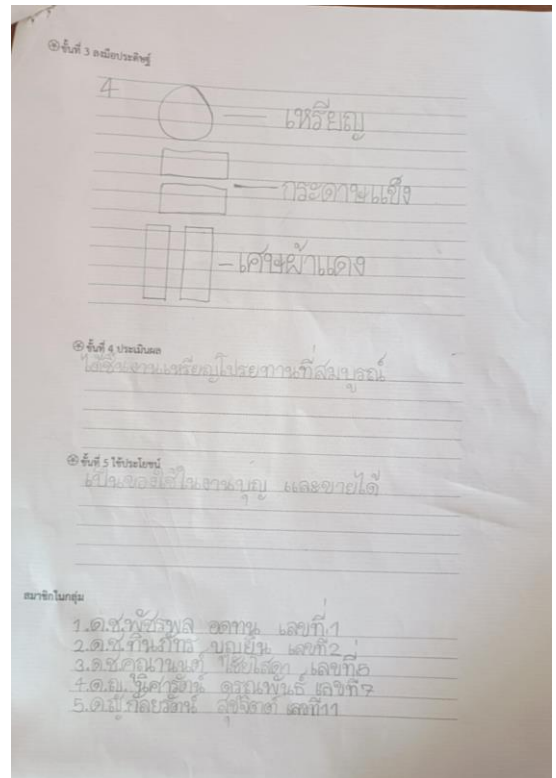
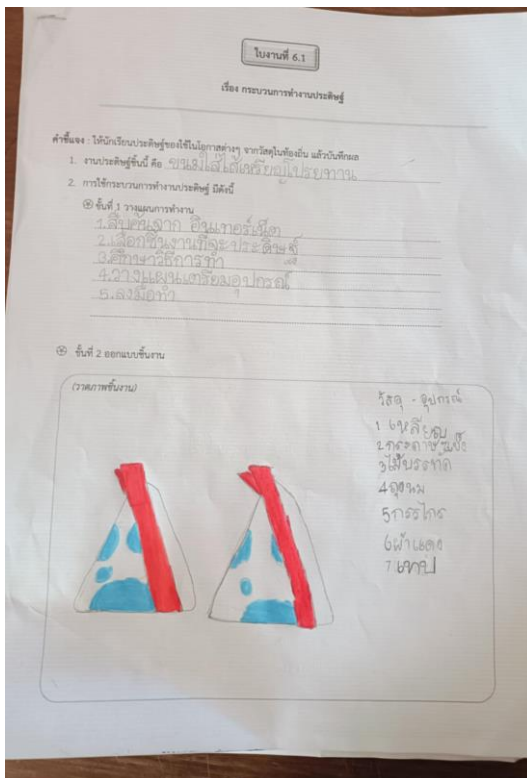
กระบวนการ PLC ครูผู้สอน



ครูผู้สอนในระดับกลุ่มครู ที่สอนระดับชั้นเดียวกัน PLC และนำผลการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข  
ก่อนนำไปใช้จริง

ผลงานนักเรียน

ใบงาน



## ชิ้นงานการประดิษฐ์



## เกียรติบัตร/รางวัล



## ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

### ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา ขอบข่าย ประเด็นที่จะทำโครงการ



ครูเปิดภาพการตีพิมพ์ของนักเรียน และสนทนาถึงเส้นทางของถุงนมหลังจากที่นักเรียนบริโภค กำหนดปัญหาที่จะเรียน จากวัสดุที่ครูกำหนด



แบ่งกลุ่ม ออกไปสำรวจบริเวณโรงเรียน



อธิบายหลักการ เสริมจุดเน้น

## ขั้นที่ 2 วางแผนการทำงาน



ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้คิดถึงประเด็นสำคัญ  
ว่าคุณมโรงเรียนสามารถนำมาประดิษฐ์ของใช้  
ในโอกาสต่าง ๆ ได้หรือไม่ อย่างไร



สืบค้น วิธีการสร้างงานประดิษฐ์จากคุณมโรงเรียน  
ว่าจะนำมาประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ ได้อย่างไร  
นักเรียนเลือก ชิ้นงานที่จะประดิษฐ์เอง  
โดยการเลือกชิ้นงานนักเรียนเลือกทำเหรียญโปรยทาน

## ขั้นที่ 3 การลงมือทำ



จัดเตรียมวัสดุที่เลือกจากบริบทโรงเรียนมาทำงานประดิษฐ์



นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบชิ้นงาน  
เป็นภาพร่าง 2 มิติ ร่วมกันประดิษฐ์ของใช้  
ในโอกาสต่างๆโดยมีครูคอยแนะนำ

#### ขั้นที่ 4 ทบทวนการเรียนรู้



ประเมินผลการประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่างๆ ของกลุ่มตนเองว่ามีข้อบกพร่องหรือไม่ อย่างไร และ  
ร่วมกันแก้ไข โดยครูคอยให้คำแนะนำ

#### ขั้นที่ 5 นำเสนอ



จัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลการใช้ประโยชน์จากงานประดิษฐ์ของใช้ในโอกาสต่าง ๆ