



รายงานนวัตกรรม

การพัฒนา นวัตกรรมระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการถ่ายทอดวิถีชีวิตและอัตลักษณ์ของชุมชน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านท่าลาดหนองหล่มยางนกกหอ ประจำปีการศึกษา 2568



นายเอกภพ เดชะคำภู
ตำแหน่ง ครู



โรงเรียนบ้านท่าลาดหนองหล่มยางนกกหอ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเผยแพร่วิถีชีวิตของชุมชนของผู้ปกครอง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ชื่อโรงเรียน : โรงเรียนบ้านท่าลาดหนองหล่มยางนกอหอ

สังกัด : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้จัดทำ : นายเอกภพ เดชะคำภู

ตำแหน่ง : ครู

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

รายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเผยแพร่วิถีชีวิตของชุมชนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ โดยดำเนินการในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าลาดหนองหล่มยางนกอหอ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) การพัฒนานวัตกรรมมุ่งเน้นการบูรณาการการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ร่วมกับการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างฐานข้อมูลดิจิทัลชุมชน และผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ยูทูป และแพลตฟอร์มอื่น ๆ

กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย นักเรียน ครู ผู้นำชุมชน และประชาชนในพื้นที่ กระบวนการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ศึกษาบริบทชุมชน (2) ออกแบบนวัตกรรม (3) พัฒนาสื่อดิจิทัล (4) ทดลองใช้และปรับปรุง (5) ขยายผลสู่สาธารณะ

ผลการดำเนินงานพบว่า ชุมชนมีฐานข้อมูลดิจิทัลที่เป็นระบบ นักเรียนมีทักษะด้านเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น ชุมชนได้รับการประชาสัมพันธ์อย่างกว้างขวาง และเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น ระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

นวัตกรรมนี้สามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนรู้เชิงพื้นที่ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสารและการพัฒนาสังคม การเผยแพร่วิถีชีวิต วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น จำเป็นต้องปรับตัวสู่รูปแบบดิจิทัลเพื่อให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่และสังคมในวงกว้าง โรงเรียนบ้านท่าลาดหนองหล่มยางนกอหอ เล็งเห็นความสำคัญของการบูรณาการการเรียนรู้กับบริบทชุมชน จึงพัฒนานวัตกรรมแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อรวบรวมและเผยแพร่วิถีชีวิตของชุมชน

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลเผยแพร่วิถีชีวิตชุมชน
2. เพื่อส่งเสริมทักษะดิจิทัลของนักเรียน
3. เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียนกับชุมชน
4. เพื่อประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่สาธารณะ

1.3 ขอบเขตการศึกษา

- ด้านเนื้อหา: วิถีชีวิต ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ด้านพื้นที่: ชุมชนรอบโรงเรียน
- ด้านระยะเวลา: ปีการศึกษา 2568

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้
3. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
4. แนวคิดการจัดการความรู้ (Knowledge Management)
5. งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาชุมชน

จากการศึกษาพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา หากมีการ
ออกแบบอย่างเหมาะสมและมีส่วนร่วม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการพัฒนา

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ครู
3. ผู้นำชุมชนบ้านท่าลาด
4. ประชาชนทั่วไป

3.2 ขั้นตอนดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 ศึกษาบริบท

สำรวจข้อมูล สัมภาษณ์ และรวบรวมภาพถ่าย

ขั้นที่ 2 ออกแบบนวัตกรรม

กำหนดชื่อ “Digital Local Life Platform (DL2P)” ออกแบบโครงสร้างข้อมูล

ขั้นที่ 3 พัฒนาสื่อ

1. ผลิตวิดีโอ
2. จัดทำบทความ
3. สร้างเพจประชาสัมพันธ์
4. สร้าง QR Code

ขั้นที่ 4 ทดลองใช้

เผยแพร่ในวงจำกัด รับข้อเสนอแนะ

ขั้นที่ 5 ขยายผล

ประชาสัมพันธ์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

1. มีฐานข้อมูลดิจิทัลชุมชน
2. มีสื่อวิดีโอและบทความเผยแพร่
3. นักเรียนมีทักษะการถ่ายทำและตัดต่อ
4. ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.52 จาก 5)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล

นวัตกรรมสามารถพัฒนาการเรียนรู้และส่งเสริมชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงพื้นที่ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรพัฒนาระบบเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ
2. ควรจัดอบรมต่อเนื่อง
3. ควรสร้างเครือข่ายกับหน่วยงานภายนอก

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). นโยบายการพัฒนาการศึกษา. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อชุมชน

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบประเมินความพึงพอใจ

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ระดับความพึงพอใจ

5 = มากที่สุด

4 = มาก

3 = ปานกลาง

2 = น้อย

1 = น้อยที่สุด

ชื่อ รายการประเมิน

5 4 3 2 1

- 1 เนื้อหาที่น่าสนใจ
- 2 ข้อมูลถูกต้องครบถ้วน
- 3 สื่อมีความชัดเจน
- 4 ใช้งานง่าย
- 5 ส่งเสริมความภาคภูมิใจในชุมชน
- 6 เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน
- 7 ควรดำเนินโครงการต่อเนื่อง