



รายงานการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา นวัตกรรม ATL MODEL การจัดการเรียนรู้ เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน ปีการศึกษา 2568



โรงเรียนบ้านท่าเมือง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในส่วนที่สอดคล้องกับสภาพและบริบทของพื้นที่ ท้องถิ่นส่งเสริมการจัดการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัยในพื้นที่ โดยบูรณาการการให้บริการการศึกษาของสถานศึกษาระดับต่าง ๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ภูมิสังคม อาชีพที่สนองตอบการพัฒนาเอกลักษณ์เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและความต้องการของชุมชนและภูมิภาค ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความรัก ความภูมิใจในชุมชน และพื้นที่สืบสานศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและค่านิยมที่ดีงาม ส่งเสริมการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้และการใช้ประโยชน์ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ปราชญ์ชาวบ้านในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านการสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา โดยกำหนดให้มีการส่งเสริมการจัดการศึกษาและเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมและมีคุณภาพ เพื่อสร้างโอกาสและพัฒนาคุณภาพชีวิต สำหรับผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อการบริหารจัดการระดับสถานศึกษา หน่วยงานส่วนภูมิภาค และหน่วยงานส่วนกลาง และยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม หัวข้อการลดความเหลื่อมล้ำ สร้างความเป็นธรรมในทุกมิติ ในส่วนของการสร้างความเป็นธรรมในการเข้าถึงบริการสาธารณสุข และการศึกษาโดยเฉพาะสำหรับผู้มีรายได้น้อยและกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ได้กำหนดให้ด้านการศึกษาเน้นการสร้างโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเสมอกัน โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารและยากจน และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ การจัดให้มีมาตรการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา การสนับสนุนกลไกความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการศึกษาในระดับจังหวัด และด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ในส่วนของกฎหมายมีความสอดคล้องเหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ และมีจำเป็น ทันสมัย มีความเป็นสากล มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการพัฒนา การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่นำไปสู่ความเหลื่อมล้ำด้านต่าง ๆ เอื้อต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีบทบาทในการคิดวิเคราะห์และค้นหาความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่รับฟังและท่องจำ แต่เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองขึ้น หรือแม้กระทั่งจากปัญหาจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการปรับตัวและคิดเชิงวิเคราะห์กลายเป็นทักษะที่สำคัญยิ่ง

โรงเรียนบ้านท่าเมืองจึงมีการพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านท่าเมือง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
วัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน	1
นวัตกรรมการเรียนรู้ 7 กลุ่มสาระการเรียนรู้	32
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	33
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ	40
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	43
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	50
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	54
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	59
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	69



แบบฟอร์มรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ปีงบประมาณ 2568

ชื่อโรงเรียน โรงเรียนบ้านท่าเมือง

ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน

ประเภทของนวัตกรรม

- ๑. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- ๒. ด้านการเรียนการสอน
- ๓. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- ๔. ด้านการวัดและประเมินผล
- ๕. ด้านหลักสูตร
- ๖. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- ๗. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ๘. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนาองค์กร

ความเป็นมา

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในส่วนที่สอดคล้องกับสภาพและบริบทของพื้นที่ ท้องถิ่นส่งเสริมการจัดการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัยในพื้นที่ โดยบูรณาการการให้บริการการศึกษาของสถานศึกษาระดับต่าง ๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ภูมิสังคม อาชีพที่สนองตอบการพัฒนาเอกลักษณ์เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและความต้องการของชุมชนและภูมิภาค ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความรัก ความภูมิใจในชุมชน และพื้นที่สืบสานศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและค่านิยมที่ดีงาม ส่งเสริมการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้และการใช้ประโยชน์ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้านในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านการสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา โดยกำหนดให้มีการส่งเสริมการจัดการศึกษาและเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมและมีคุณภาพ เพื่อสร้างโอกาสและพัฒนาคุณภาพชีวิต สำหรับผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อการบริหารจัดการระดับสถานศึกษา หน่วยงานส่วนภูมิภาค และหน่วยงานส่วนกลาง และยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัว ให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม หัวข้อการลดความเหลื่อมล้ำ สร้างความเป็นธรรมในทุกมิติ ในส่วนของการสร้างความเป็นธรรมในการเข้าถึงบริการสาธารณสุข และการศึกษาโดยเฉพาะสำหรับผู้มีรายได้น้อยและกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ได้กำหนดให้ด้านการศึกษาเน้นการสร้างโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเสมอกัน โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารและยากจน และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ การจัดให้มีมาตรการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา การสนับสนุนกลไกความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการศึกษาในระดับจังหวัด และด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ในส่วนของกฎหมายมีความสอดคล้องเหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ และมีจำเป็น ทันสมัย ความเป็นสากล มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือใน

การสนับสนุนการพัฒนา การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่นำไปสู่ความเหลื่อมล้ำด้านต่าง ๆ เอื้อต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีบทบาทในการคิดวิเคราะห์และค้นหาความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่รับฟังและท่องจำ แต่เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองขึ้น หรือแม้กระทั่งจากปัญหาจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการปรับตัวและคิดเชิงวิเคราะห์กลายเป็นทักษะที่สำคัญยิ่ง

โรงเรียนบ้านท่าเมืองจึงมีการพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านท่าเมือง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
2. เพื่อทดลองใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
3. เพื่อประเมินผลสมรรถนะหลังการทดลองใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน ได้แก่
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูง
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

1. การศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ
 - 1.1 วิเคราะห์สภาพปัจจุบันของการเรียนการสอน ปัญหาที่พบ และความต้องการของผู้เรียน ชุมชน และครูผู้สอน
 - 1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการนำมาใช้
2. การวางแผนพัฒนานวัตกรรม
 - 2.1 วางแผนการพัฒนา ATL Model โดยกำหนดวัตถุประสงค์ แนวทางการดำเนินงาน และผลลัพธ์ที่คาดหวัง
 - 2.2 ระบุเทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้ดิจิทัล สื่อการสอนออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนและชุมชน
3. การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้
 - 3.1 ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนรู้
 - 3.2 ออกแบบกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ไขปัญหาจริงในชุมชน รวมถึงการเรียนรู้จากชุมชนโดยตรง

4. การพัฒนาและทดสอบนวัตกรรม

4.1 พัฒนากิจกรรม สื่อการสอน และเครื่องมือที่จำเป็นในการใช้งาน ATL Model

4.2 ทดลองใช้ในกลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย และชุมชน เพื่อเก็บข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) เพื่อนำไปปรับปรุง

5. การประเมินและปรับปรุง

5.1 ประเมินผลการใช้ ATL Model ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจของผู้เรียน และการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น

5.2 นำข้อเสนอแนะและผลการประเมินมาปรับปรุงนวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

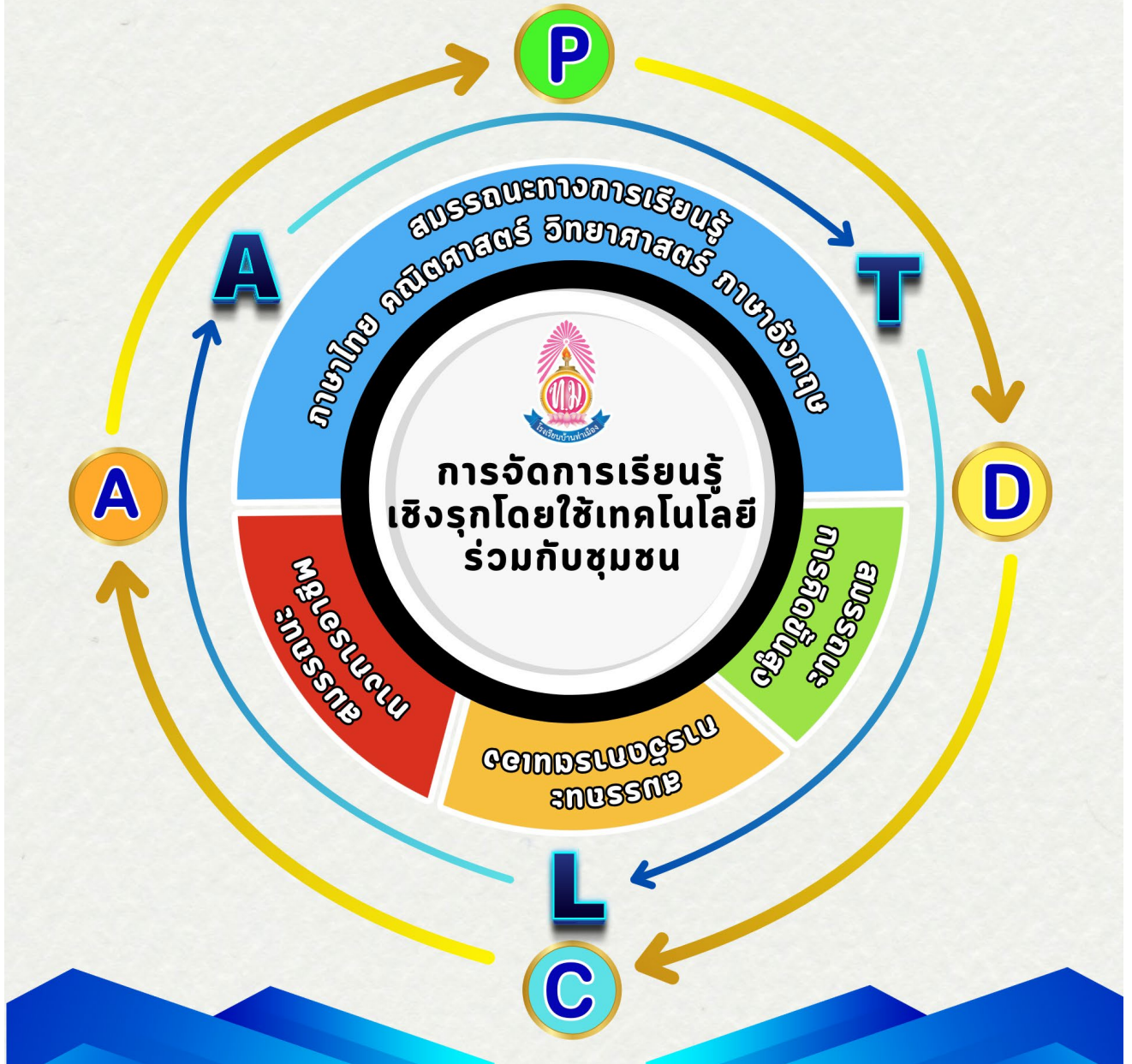
6. การขยายผลและเผยแพร่

6.1 เมื่อได้รูปแบบที่สมบูรณ์แล้ว สามารถขยายผลไปใช้กับกลุ่มผู้เรียนหรือชุมชนอื่น ๆ

6.2 จัดทำคู่มือหรือแนวทางการใช้ ATL Model เพื่อให้ครูผู้สอนและชุมชนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ATL MODEL



ATL Model (การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน)
 A = Active Learning การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
 T = Technology การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้
 L = Local วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การนำนวัตกรรมไปใช้

1. ใช้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองของนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง
2. ใช้พัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงของนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง
3. ใช้พัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง
4. ใช้พัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพของนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง

ผลลัพธ์ที่เกิด

1. นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมืองมีสมรรถนะการจัดการตนเอง
2. นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมืองมีสมรรถนะการคิดขั้นสูง
3. นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมืองมีสมรรถนะทางการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ
4. นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมืองมีพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

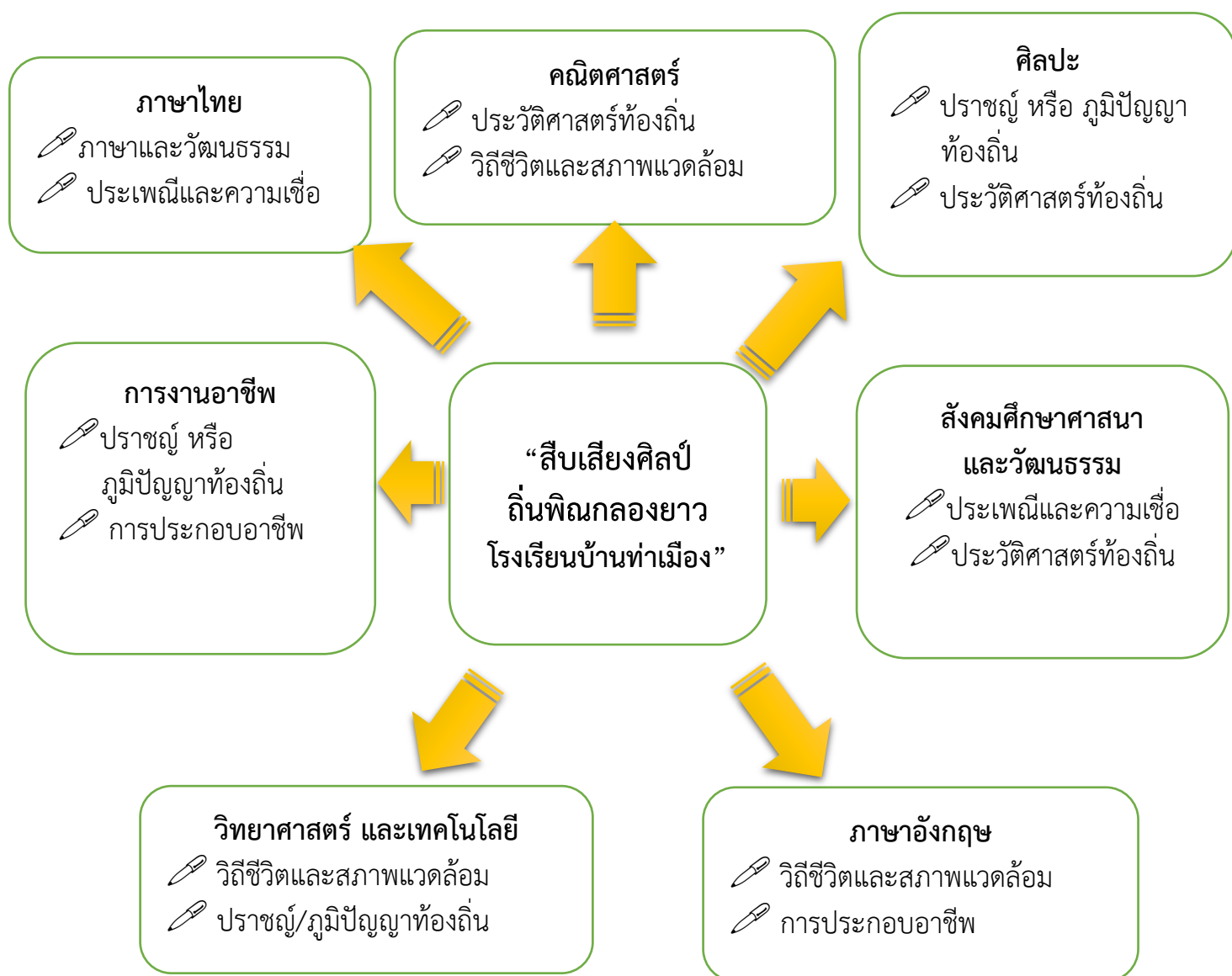
ปัจจัยความสำเร็จ

1. ผู้บริหารมีการสนับสนุนจากผู้บริหารในการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
2. มีงบประมาณเพียงพอในการพัฒนาและดำเนินการ
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี
4. นักเรียนมีความตั้งใจและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
5. ชุมชนให้การสนับสนุนในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ

อัตลักษณ์สถานศึกษา

“สถานศึกษาพอเพียง เคียงคู่วัฒนธรรม งามล้ำภูมิปัญญาท้องถิ่น”

อัตลักษณ์อุบลราชธานี สู่อัตลักษณ์สถานศึกษา บูรณาการหลักสูตร 7 กลุ่มสาระการเรียนรู้
โรงเรียนบ้านท่าเมือง



โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม



นายชอุบล เขี่ยมสำเภา
ครูชำนาญการ

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกครบกับรูปแบบ
การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL)
เรื่อง ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น
รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน

ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน สามารถเข้าใจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนาสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้ อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้อนุรักษ์ที่มีทักษะศตวรรษที่ 21 โดยไม่ใช้แค่มีความรู้ความเข้าใจในรากเหง้าดนตรีและวัฒนธรรมอีสานอย่างลึกซึ้งเท่านั้น แต่ยังสามารถลงมือปฏิบัติ วางแผนงานอย่างเป็นระบบ และใช้สื่อสมัยใหม่ในการถ่ายทอดได้อย่างมืออาชีพ พร้อมทั้งมีทัศนคติที่ภาคภูมิใจในภูมิปัญญา ทักษะการเข้าสังคม และมุ่งมั่นที่จะสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมนี้ให้คงอยู่สืบไป

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ



นายวัชรินทร์ สารไทย
ครูชำนาญการพิเศษ

การสร้างสรรคงานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้
ATL model เรื่อง สืบเสียดศิลป์ ถิ่นพินดกลองยาว รายวิชาการงาน
อาชีพชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรสถานศึกษาบํารอง
ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ประเพณีและความเชื่อ" และ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ "คณะกลองยาวอีสาน" ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชนโดยมีความเชื่อมโยงกับดนตรีพื้นบ้าน การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- เพื่อให้ นักเรียน สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่าน การเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถส่งผลงาน "สืบเสียดศิลป์ ถิ่นพินดกลองยาว" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่น กับอาชีพได้
- เพื่อให้ นักเรียนเห็นคุณค่าและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติ วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อมชุมชนและท้องถิ่นของตน

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

- นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
- นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "สืบเสียดศิลป์ ถิ่นพินดกลองยาว" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าใน ประเพณีและวัฒนธรรมพื้นบ้าน
- นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสาร ความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2567
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ความเป็นมา และความสำคัญของดนตรีพื้นบ้านอีสาน โดยเฉพาะ พิณและกลองยาวได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบของบทเพลง จังหวะ ทำนอง และออกแบบการแสดงหรือการ ประยุกต์ใช้ดนตรีพื้นบ้านได้อย่างสร้างสรรค์
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติการบรรเลงพิณและกลอง ยาวได้อย่างถูกต้องตามจังหวะและรูปแบบพื้นบ้านได้
4. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยี เช่น การบันทึกเสียง การตัดต่อวิดีโอ หรือการเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อ ออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและการสื่อสาร

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้





นางสาวกศนีย์วรรณ พิมพ์าลัย
ครูชำนาญการ

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกแบบ
กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน
(Project-based Learning : PBL) เรื่อง ภาษาและวัฒนธรรมของดนตรี
อีสานในท้องถิ่น รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ตามหลักสูตรสถานศึกษาทำเรื่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนบ้านท่าเมือง

หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่น ในด้านภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งใน
ภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ดนตรีอีสาน ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น" ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน การจัดการเรียนรู้ใน
ปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความ
จำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
ท้องถิ่น จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่นที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



**โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์**



นายอนุภาพ บุญจันทร์ชัย

ครู ไม่มีวิทยฐานะ

**การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์
ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน
(Project-based Learning : PBL) เรื่อง “เสียงพิณ ตึนกลองยาว”
รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**

ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น"ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ "วงกลองยาว" ซึ่งเป็นงานศิลปะที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1.เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเห็นการพัฒนาตนเอง
- 2.เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "วงกลองยาว" ซึ่งเมื่ออัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ของชุมชน พร้อมทั้งเห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง
- 3.เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน

ผลการดำเนินงานภาพรวม

- 1.นักเรียนสามารถ อธิบายความหมายและความสำคัญของ "วงกลองยาว" ในบริบทของชุมชน และท้องถิ่นได้
- 2.นักเรียนสามารถ เชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับ ประเพณี ความเชื่อ และวัฒนธรรมท้องถิ่น กับการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์
- 3.นักเรียนสามารถ บูรณาการแนวคิดทางวิชาการ เข้ากับการปฏิบัติจริง ผ่านการจัดทำโครงงานที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

- 1.นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเห็นการพัฒนาตนเอง
- 2.นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "วงกลองยาว" ซึ่งเมื่ออัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ของชุมชนและเห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง
- 3.นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



นางสาวรัตณี พลสวัสดิ์
ครูชำนาญการ

การพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก
ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

เรื่อง "สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง"

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนบ้านท่าเมือง

หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่น คือเป็น "สถานศึกษาพอเพียง เคียงคู่วัฒนธรรม งามล้ำภูมิปัญญาท้องถิ่น" และมีความงดงามในวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม
สามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ "วงกลองยาว ของชุมชนท่าเมือง" ซึ่งเป็นวงกลองยาว
ที่สืบทอดมาซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้
และพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานของตนเอง จากการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิต และสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น เพื่อสร้าง
รูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมรอบข้างไปถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- เพื่อให้นักเรียน สามารถพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์
ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
- เพื่อให้นักเรียน สามารถเรียนรู้เสียงจากเครื่องดนตรีในวงกลองยาว
ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้
เรื่อง "สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง" ได้
- เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์
ทรัพยากรธรรมชาติ วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อมชุมชนและท้องถิ่นของตน

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน

ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ความเป็นมา
และความสำคัญของดนตรีพื้นบ้านอีสาน โดยเฉพาะ
พิณและกลองยาวได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่องเสียงจากเครื่องดนตรีใน
วงกลองยาว ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการ
เชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง "สืบเสาะศิลป์ ถิ่น
พิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง" ได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมบรรเลงพิณและกลอง
ยาวได้อย่างถูกต้องตามจังหวะและรูปแบบพื้นบ้านได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

- นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนิน
งาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมี
ประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
- นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญา
ท้องถิ่นจาก กิจกรรม "สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียน
บ้านท่าเมือง" สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสาร
ความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้





นางขวัญใจ พลสวัสดิ์
ครูชำนาญการพิเศษ

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เรื่อง วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากครูหรือแหล่งเรียนรู้ภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาการและสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ในชีวิตจริงได้ การใช้เพลงและเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประโยชน์หลายประการ เช่นกระตุ้นความสนใจ เสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษา ภูมิปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป
3. เพื่อให้นักเรียน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของนักเรียนได้สำเร็จ

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน

ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถสามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของนักเรียนได้สำเร็จ
3. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
4. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษา ภูมิปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป
5. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม มีความสามัคคีช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษา ภูมิปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป
3. เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ



นางเพชรศรี สายแสง
ครูชำนาญการพิเศษ

การพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการลงมือทำ โดยใช้
แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะ
การเรียนรู้ “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในองกลองยาว” รายวิชาศิลปะ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนบ้านท่าเมือง

หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

ในปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเอง
ในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาศิลปะ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม
และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" และ "ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น" ซึ่งสามารถ
นำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ควรอนุรักษ์ การตีตม" ที่จะสะท้อน
ภูมิปัญญา วัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้
ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้
2. เพื่อให้นักเรียน จำแนกความแตกต่าง เครื่องดนตรีท้องถิ่น เครื่อง
ดนตรีไทย ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยง
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับวัฒนธรรมอย่างน้อย 1 วัฒนธรรมต่อคนได้
3. เพื่อให้นักเรียนนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้
อย่างน้อย 1 ครั้งการนำเสนอผลงานรูปภาพเครื่องดนตรีที่ตนเองรู้จัก

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

1. นักเรียน สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการ
เรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้
2. นักเรียน สามารถส่งผลงาน รูปภาพเครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสาน ที่
แสดงถึงความเข้าใจในการใช้เครื่องดนตรีท้องถิ่น ที่บอกถึงความ
สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความ
คิดเห็นและจัดการนำเสนอผลงาน

ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้
การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของ
ตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนา
ตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "เครื่อง
ดนตรีท้องถิ่นอีสานที่ใช้ในวงกลองยาว" พร้อมทั้ง
เห็นคุณค่าในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม
สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา
ระหว่างการเรียนรู้ได้

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้





นายวริทย์ โสกาพันธ์
ผอ.สพป.อุบลราชธานี เขต 1

ฉบับที่ ๓๐ | วันที่ ๒๒ พฤษภาคม ๒๕๖๘

นายวุฒิพันธ์ แสงทอง
ผู้อำนวยการสถานศึกษา

ร่วมสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น ประเพณีบุญเดือนหก(บุญบั้งไฟ) บ้านท่าเมือง ประจำปี ๒๕๖๘



วันที่ ๒๒ พฤษภาคม ๒๕๖๘ โดยนายวุฒิพันธ์ แสงทอง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าเมือง คณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน โรงเรียนบ้านท่าเมือง ได้เข้าร่วมงานบุญประจำปี ประเพณีบุญเดือนหก(บุญบั้งไฟ) ร่วมกับชุมชนบ้านท่าเมือง หมู่ ๑ และ หมู่ ๙ โดยโรงเรียน ได้นำขบวนการแสดงแข่งบุญบั้งไฟของนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมืองร่วมขบวนแห่ เพื่อสืบสานวัฒนธรรมอันดีงามของเราชาวอีสานให้คงอยู่สืบไป ณ วัดชลธาร บ้านท่าเมือง ตำบลท่าเมือง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี





นายววิทย์ โสกาพันธ์
ผอ.สพป.อุบลราชธานี เขต ๑



จดหมายข่าวประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านท่าเมือง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ฉบับที่ ๖๒ / วันที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๘



นายวุฒินันท์ แสงทอง
ผู้อำนวยการสถานศึกษา

นิเทศ ติดตามสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘



วันที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๘ โดยนายวุฒินันท์ แสงทอง ผู้อำนวยการสถานศึกษา พร้อมด้วยคณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ในการต้อนรับ นายวิวัฒน์ วงศ์คำพันธ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนปทุมวิทยากร นางสาวนพวรรณ ชุมพลศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ และนายกิตติคุณ จตุรภัทรวงค์ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ในกรณีนี้ ติดตาม สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมศึกษานำร่อง ตลอดจนให้กำลังใจในการปฏิบัติงานแก่คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกคน โรงเรียนบ้านท่าเมือง ขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ภาพกิจกรรม เรียนรู้และสืบสานวัฒนธรรมและประเพณีในท้องถิ่น
ครูนำนักเรียนเข้าร่วมงานประเพณีบุญบั้งไฟชุมชนบ้านท่าเมือง



ภาพกิจกรรม เรียนรู้และสืบสานวัฒนธรรมและประเพณีในท้องถิ่น



กิจกรรม ประวัตืและความรู้เบื้องต้นของวงกลองยาวในชุมชน
“พิทักษ์ศิลปกลองยาว” สืบสานเสียงศิลป์ สู่ลูกหลาน “เพชรรุ่งเรืองศิลปกลองยาว”



กิจกรรม ประวัติและความรู้เบื้องต้นของวงกลองยาวในชุมชน
 สืบสานเสียงศิลป์ สู่ลูกหลานนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง
 “แว่วเสียงพิณ ถิ่นท่าเมือง เรื่องเล่าจากรุ่นสู่รุ่น”



โดยคุณพ่อพิทักษ์ พลสวัสดิ์ ตำแหน่งสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลท่าเมือง หมู่ 1 (อดีตกำนันตำบลท่าเมือง)



นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สัมภาษณ์และเรียนรู้ประวัติความเป็นมาของวงพิทักษ์ศิลป์กลองยาว
 จากท่านสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลท่าเมือง หมู่ 1

กิจกรรม ประวัติและความรู้เบื้องต้นของวงกลองยาวในชุมชน
 สืบสานเสียงศิลป์ สู่ลูกหลานนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง
 “แว่วเสียงพิณ ถิ่นท่าเมือง เรื่องเล่าจากรุ่นสู่รุ่น”



โดยคุณพ่อบรรหาร สาระไทย อดีตผู้ใหญ่บ้าน บ้านท่าเมือง หมู่ 1



กิจกรรม ประวัติและความรู้เบื้องต้นของวงกลองยาวในชุมชน
สืบสานเสียงศิลป์ สู่ลูกหลานนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง
“แว่วเสียงพิณ ถิ่นท่าเมือง เรื่องเล่าจากรุ่นสู่รุ่น”



สืบสานเสียงศิลป์ อนุรักษ์นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง
นักเรียนและครูเรียนรู้การเล่นดนตรีประกอบวงกลองยาว



กิจกรรม ปราชญ์ชุมชนสืบสานเสียงศิลป์
คุณอนรรฆวี ไชยมูล มือพิณประจำวงกลองยาว “เพชรรุ่งเรืองศิลป์กลองยาว”



คุณอนรรฆวี ไชยมูล มือพิณประจำวงกลองยาว “เพชรรุ่งเรืองศิลป์กลองยาว”



กิจกรรม ฝึกเทคนิคการเล่นพิณและกลองยาว (ระดับพื้นฐาน - ประยุกต์)



กิจกรรม ฝึกเทคนิคการเล่นพิณและกลองยาว (ระดับพื้นฐาน - ประยุกต์)



กิจกรรม ฝึกเทคนิคการเล่นพิณและกลองยาว (ระดับพื้นฐาน - ประยุกต์)



กิจกรรม ฝึกเทคนิคการเล่นพิณและกลองยาว (ระดับพื้นฐาน - ประยุกต์)



นักเรียนซ้อมเล่นพิณและตีกลองยาวในช่วงโมงชุมนุม

กิจกรรม ฝึกเทคนิคการเล่นพิณและกลองยาว (ระดับพื้นฐาน - ประยุกต์)
เพื่อรับการนิเทศ จากคณะกรรมการนิเทศ ติดตาม สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ในวันที่ 21 สิงหาคม 2568



กิจกรรม ฝึกเทคนิคการเล่นพิณและกลองยาว (ระดับพื้นฐาน - ประยุกต์)
แสดงการความสามารถพัฒนาการเล่นพิณ และการตีกลองยาว
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6



กิจกรรม ร่วมการแสดงในกิจกรรมวันเด็กแห่งชาติของโรงเรียน
ปีการศึกษา 2568



นวัตกรรมครูแกนนำ 7 กลุ่มสาระการเรียนรู้
โรงเรียนบ้านท่าเมือง



แบบรายงานข้อมูลนวัตกรรมครูแกนนำ
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.โครงการ/กิจกรรม

1.1 ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

1.2 หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และประเพณีความเชื่อในท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น" ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับศาสนาพุทธผ่านการประดับตกแต่งวัดและโบราณสถานในพื้นที่

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1.3.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน สามารถเข้าใจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนาสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

1.3.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

1.4. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน

2. ผลการดำเนินงานภาพรวม

2.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน สามารถเข้าใจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนาสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

2.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา

3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในนวัตกรรมนี้ โดยพิจารณาจากการพัฒนาทางด้าน ความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skills) และ คุณลักษณะ (Affective) ของผู้เรียน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

3.1 ด้านความรู้ (Cognitive Domain)

- นักเรียนสามารถอธิบายความเป็นมาของดนตรีอีสาน ประเภทของเครื่องดนตรี และบทบาทที่มีต่อวิถีชีวิตในบริบทของชุมชนและศาสนาได้

- นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทำนอง ดนตรี และบทเพลง กับประเพณีความเชื่อท้องถิ่น (เช่น ฮีตสิบสอง ครองสิบสี่ การแห่ปราสาทผึ้ง หรือพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญ) ได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนสามารถนำแนวคิดทางสังคมศาสตร์มาวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้ดนตรีอีสานดำรงอยู่และเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย

3.2 ด้านทักษะ (Skills Domain)

- นักเรียนสามารถวางแผนการศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์ดนตรีท้องถิ่น ออกแบบการนำเสนอ หรือสาริตการใช้อุปกรณ์ดนตรีอีสานพื้นบ้านได้อย่างเป็นระบบ
- นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อร่วมกันจัดทำโครงการหรือกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมดนตรี มีการแบ่งบทบาทหน้าที่และร่วมกันแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวความสำคัญของดนตรีอีสานผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น การบรรยาย ประกอบดนตรี การจัดนิทรรศการเสมือนจริง หรือการผลิตสื่อดิจิทัลได้อย่างมั่นใจ
- นักเรียนสามารถจำแนกเสียงและลักษณะเฉพาะของเครื่องดนตรีอีสานแต่ละประเภท (ดีด สี ดี เป่า) และเข้าใจหลักการใช้งานเบื้องต้นได้อย่างถูกต้อง

3.3 ด้านคุณลักษณะ (Affective Domain)

- นักเรียนเกิดความตระหนักและภาคภูมิใจในคุณค่าของดนตรีอีสานในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ
- นักเรียนมีวินัยในการเฝ้าหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น และมุ่งมั่นทำงานที่ได้รับมอบหมายจนประสบความสำเร็จ
- นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการสืบสานศิลปวัฒนธรรม และพร้อมที่จะเป็นตัวแทนในการเผยแพร่หรือถ่ายทอดความรู้เรื่องดนตรีอีสานให้แก่ผู้อื่น
- นักเรียนมีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นและยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทำให้สามารถสื่อสารกับคนต่างวัยในชุมชน (เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน) ได้อย่างนอบน้อมและเข้าใจ

4.ภาพประกอบ 3-5 ภาพ (พร้อมอธิบายใต้ภาพ)

ดนตรีอีสาน: เสียงแห่งศรัทธาและวิถีชีวิต
(สื่อการสอนสังคมศึกษาฯ ป.5 ss.บ้านท่าเมือง)

๑. รากเหง้าความเป็นมา
(ย้อนรอยอดีต)

กำเนิดจากภูมิปัญญา วิถีธรรมชาติ และทิวทัศน์



ดนตรีบ้านคูเมือง
บ่งบอกอัตลักษณ์และประวัติศาสตร์ยาวนาน

๒. ดนตรีกับความเชื่อและประเพณี
(เสียงสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์)

บุญบังไฟ (ขอมพญาแถน)

หมอลำผีฟ้า (รักทายาบาล)

งานบุญประเพณี (ฮีตสิบสอง)

ใช้ในพิธีกรรม เชื่อมโยงมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ สร้างขวัญกำลังใจ

๓. รู้จักเครื่องดนตรีอีสาน
(ภูมิปัญญาจารธรรมชาติ)

<p>ดีด (Plucked)</p> <p>พิณ ไทซอ</p> <p>ตี (Percussion)</p> <p>โปงลาง กลองยาว กรับ</p>	<p>สี (Bowed)</p> <p>ซออีสาน</p> <p>เป่า (Blown)</p> <p>แคน ไซหวด</p>
--	---

ใช้วัสดุท้องถิ่น สร้างสรรค์เสียงดนตรีหลากหลาย

บทสรุป: ดนตรีอีสานคือมรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนจิตวิญญาณ ความสามัคคี และภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่เราควรภาคภูมิใจและสืบสานต่อไป

ภาพสื่อการสอนที่สร้างและใช้ในการจัดการเรียนรู้



ภาพเริ่มเรียนฝึกกับวิทยากรภายนอก



ภาพนักเรียนซ้อมฝึกกับเครื่องดนตรีอีสาน



ภาพนักเรียนแสดงความสามารถในชั้นเรียน



ภาพนักเรียนแสดงความสามารถในกิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ขอรับรองข้อมูล.....(ลงชื่อ)

(นายอนุกุล เอี่ยมสำอาง)

ตำแหน่ง ครู



แบบรายงานข้อมูลนวัตกรรมครูแกนนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

1.โครงการ/กิจกรรม

1.1 ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การสร้างสร้งงานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL model เรื่อง สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

1.2 หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ประเพณีและความเชื่อ" และ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "คณะกลองยาวอีสาน" ซึ่งเป็นงานศิลปวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับดนตรีพื้นบ้าน การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การสร้างสร้งงานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL model มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้ให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาการงานอาชีพ กับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การสร้างสร้งงานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL model เรื่อง "สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1.3.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับอาชีพสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน เสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

1.3.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นกับอาชีพ

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

1.4. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

2. ผลการดำเนินงานภาพรวม

2.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนา สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คน

2.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมพื้นบ้าน

3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในนวัตกรรมนี้ โดยพิจารณาจากการพัฒนาทางด้าน ความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skills) และ คุณลักษณะ (Affective) ของผู้เรียน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

3.1 ด้านความรู้ (Cognitive Domain)

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ความเป็นมา และความสำคัญของดนตรีพื้นบ้านอีสาน โดยเฉพาะพินและกลองยาวได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถอธิบายบทบาทของดนตรีพื้นบ้านที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ประเพณี และการประกอบอาชีพในชุมชน

3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบของบทเพลง จังหวะ ทำนอง และออกแบบการแสดงหรือการประยุกต์ใช้ดนตรีพื้นบ้านได้อย่างสร้างสรรค์

3.2 ด้านทักษะ (Skills Domain)

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติกรบรรเลงพินและกลองยาวได้อย่างถูกต้องตามจังหวะและรูปแบบพื้นบ้าน
2. นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีมในการฝึกซ้อมและจัดการแสดงดนตรีพื้นบ้านได้อย่างมีระบบ
3. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยี เช่น การบันทึกเสียง การตัดต่อวิดีโอ หรือการเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและการสื่อสาร

3.3 ด้านคุณลักษณะ (Affective Domain)

1. นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ดนตรีพื้นบ้านอีสาน
3. นักเรียนมีความกล้าแสดงออก สามารถสื่อสารและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านดนตรีสู่ชุมชนและสังคมได้

4. ภาพประกอบ 3-5 ภาพ (พร้อมอธิบายใต้ภาพ)



นักเรียนได้เรียนรู้ ประวัติความเป็นมา การตีกลองยาวประกอบพิน จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญในชุมชน



นักเรียนศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากสื่อออนไลน์

นักเรียนได้นำเสนอผลงานในกิจกรรมวันสำคัญต่อชุมชน

ขอรับรองข้อมูล

.....(ลงชื่อ)

(นายวัชรินทร์ สาระไทย)

ตำแหน่ง ครู



แบบรายงานข้อมูลนวัตกรรมครูแกนนำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

.....

1. โครงการ/กิจกรรม

1.1 ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง ภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น รายวิชา ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

1.2 ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 1 ภาคเรียน (16 พฤษภาคม 2568 – 10 ตุลาคม 2568)

1.3 แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

1.3.1 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองของผู้เรียน

- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

1.3.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้

- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

1.3.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "ภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน

- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่นในกิจกรรมการเรียนรู้

1.3.4 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน

- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

1.3.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น

- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

1.3.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

1.3.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน

- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

1.4 ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

1.5 หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการใช้ภาษาที่ถูกต้อง มีความเหมาะสม

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่น ในด้านภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ดนตรีอีสาน ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น" ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาภาษาไทยกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

1.6 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1.6.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. เพื่อให้ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นสำเร็จ อย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. เพื่อให้ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คนได้

1.6.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้ นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

1.7 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

1.8 หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

1.9 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการตนเอง พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในภาษา วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

1.9.1 ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่นมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร?” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาภาษาไทยเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การศึกษาดูงานสถานที่วังดนตรีพื้นบ้านของชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการเล่นดนตรีพื้นบ้านจากปราชญ์ชาวบ้าน และการลงมือเล่นดนตรีพื้นบ้านด้วยตนเอง กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งจากการปฏิบัติจริง

4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น การแสดงดนตรีที่บ้านหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

1.9.2 การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนวิธีการเล่นดนตรีพื้นบ้านในชั้นเรียน การศึกษาภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น และการสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมและประเพณีในกระบวนการเรียนรู้

1.10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.10.1 เสิ่งปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นสำเร็จ อย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้ อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คนได้

1.10.2 เสิ่งคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ ได้

1.12. การประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนมีสมรรถนะการจัดการตนเองได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม

2. ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นสำเร็จ อย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้ อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คนได้

4. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

5. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

6. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ ได้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในนวัตกรรมนี้ โดยพิจารณาจากการพัฒนาทางด้าน ความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skills) และ คุณลักษณะ (Affective) ของผู้เรียน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

3.1 ด้านความรู้ (Cognitive Domain)

- นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง นำภาษามาใช้ในการแต่งคำประพันธ์ (กลอนสี่) ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ที่กำหนด โดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมดนตรีอีสานในท้องถิ่นได้

- นักเรียนสามารถอธิบายความเป็นมาของภาษาและวัฒนธรรมดนตรีอีสานในท้องถิ่นได้

3.2 ด้านทักษะ (Skills Domain)

- นักเรียนสามารถสื่อสารโดยการใช้ภาษาไม่ว่าจะเป็นการพูด การเขียนเรียงเรียงเป็นคำประพันธ์ (กลอนสี่) ได้อย่างถูกต้อง มีการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย และสาธิตการใช้เครื่องดนตรีอีสาน พิณ กลอง ได้อย่างสร้างสรรค์และเป็นระบบ

3.3 ด้านคุณลักษณะ (Affective Domain)

- นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น

- นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น

4. ภาพประกอบ 3-5 ภาพ (พร้อมอธิบายได้ภาพ)



ภาพนักเรียนฟังคำบรรยายจากครูผู้สอน และการใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบในการจัดการเรียนการสอน



ภาพนักเรียนในการทำชิ้นงานของตนเอง และในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม



ภาพนักเรียนมีการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย



ภาพผลงานนักเรียน



ภาพนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงในการใช้เครื่องดนตรี และแสดงความสามารถในกิจกรรมต่างๆตามโอกาส

ขอรับรองข้อมูล.....*พัศ. วัชรธร*.....(ลงชื่อ)
(นางสาวทัศนีย์วรรณ พิมพาลัย)
ตำแหน่ง ครู



แบบรายงานข้อมูลนวัตกรรมครูแกนนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1.โครงการ/กิจกรรม

1.1 ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง “เสียงพิณ ถิ่นกลองยาว” รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

1.2 หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ "วงกลองยาว" ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในการสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาและวัฒนธรรมกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1.3.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน มากกว่าร้อยละ 80 มี พัฒนาการทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน สามารถส่งผลงาน "เสียงพิณ ถิ่นกลองยาว" ที่แสดง ถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชนสำเร็จอย่างน้อย

1 ชิ้นงาน

3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง

1.3.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "เสียงพิณ" ซึ่งเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชน พร้อมทั้งเห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน

2. ผลการดำเนินงานภาพรวม

12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน มากกว่าร้อยละ 80 มี พัฒนาการทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน สามารถส่งผลงาน "เสียงพิณ ถิ่นกลองยาว" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชน สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง

12.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "กลองยาว" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่า ในการสร้างผลิตภัณฑ์ในชุมชน

3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในนวัตกรรมนี้ โดยพิจารณาจากการพัฒนาทางด้าน ความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skills) และ คุณลักษณะ (Affective) ของผู้เรียน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

3.1 ด้านความรู้ (Cognitive Domain)

- นักเรียนสามารถ อธิบายความหมายและความสำคัญของวงกลองยาว ในบริบทของชุมชนและศาสนาได้

- นักเรียนสามารถ เชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับประเพณี ความเชื่อ และวัฒนธรรมท้องถิ่น กับการเรียนรู้ในรายวิชา คณิตศาสตร์ (สร้างโจทย์ปัญหา)

- นักเรียนสามารถ บูรณาการแนวคิดทางวิชาการเข้ากับการปฏิบัติจริง ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน “เสียงพิณ ถิ่นกลองยาว” ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหา

3.2 ด้านทักษะ (Skills Domain)

- นักเรียนสามารถ วางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การค้นคว้า ออกแบบ ไปจนถึงการลงมือสร้างผลงาน “เสียงพิณ ถิ่นกลองยาว”

- นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ และสื่อสารความคิดเห็นเพื่อแก้ไขปัญหา

- นักเรียนสามารถ นำเสนอผลงานของตนเองและกลุ่มต่อสาธารณะ ทั้งในรูปแบบของนิทรรศการ การอภิปราย หรือสื่อดิจิทัลได้อย่างมั่นใจ

3.3 ด้านคุณลักษณะ (Affective Domain)

- นักเรียนเกิดความ ภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรมของตนเอง
- นักเรียนมี ความรับผิดชอบและวินัยในการเรียนรู้ สามารถจัดการตนเองให้เรียนรู้และทำงานจนบรรลุเป้าหมาย
- นักเรียนมี จิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับบุคคลอื่นได้
- นักเรียนมีความ มั่นใจในการแสดงออกและการสื่อสาร ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์

4. ภาพประกอบ ๔-๘ ภาพ (พร้อมอธิบายใต้ภาพ)



นักเรียนได้เรียนรู้ การเล่นลายพิน จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ



นักเรียนทำแผนผังความคิด เรื่อง “เสียงพิน ถิ่นกลองยาว”



นักเรียนนำเสนอผังความคิด เรื่อง “เสียงพิน ถิ่นกลองยาว

ขอรับรองข้อมูล.....(ลงชื่อ)
(นายอนุภาพ บุญจันทร์ชัย)



แบบรายงานข้อมูลนวัตกรรมครูแกนนำ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1.โครงการ/กิจกรรม

1.1 ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) เรื่อง “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

1.2 หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ "วิทยาศาสตร์กับวิถีท้องถิ่น" ซึ่งเน้นถึงความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นและดำเนินชีวิตในท้องถิ่น โดยสามารถนำความรู้ทั้งสองส่วนมาผสมผสานกันเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและส่งเสริมความยั่งยืนได้

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่น คือเป็น “สถานศึกษาพอเพียง เคียงคู่วัฒนธรรม งามล้ำภูมิปัญญาท้องถิ่น” และมีความงดงามในวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม สามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ " วงกลองยาว ของชุมชนท่าเมือง" ซึ่งเป็นวงกลองยาว ที่สืบทอดมาซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นตามหนังสือเรียนมากกว่าการลงมือปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริงในท้องถิ่น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานของตนเอง จากการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิต และสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น

การนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ผ่านกระบวนการสืบค้นและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง โดยเน้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและการคิดเชิงวิพากษ์ ผู้เรียนจะได้รับโอกาสในการตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง วิเคราะห์ และสรุปผลด้วยตนเอง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจลึกซึ้งและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์กับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ เชิงรุก ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1.3.1 เชิงปริมาณ

1) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถเรียนรู้เสียงจากเครื่องดนตรีวงกลองยาว ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” ได้

3) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถจัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมไม่น้อยกว่า 100 คนได้

1.3.2 เชิงคุณภาพ

- 1) เพื่อให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นจาก กิจกรรม “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 2) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการ สังเกต ทดลอง และตั้งคำถาม
- 3) เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าเสริมสร้างความภูมิใจใน ภูมิปัญญาท้องถิ่น

1.4. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน

2. ผลการดำเนินงานภาพรวม

2.1 เชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
- 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถเรียนรู้เสียงจากเครื่องดนตรีในวงกลองยาว ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” ได้
- 3) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถจัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมไม่น้อยกว่า 100 คนได้

2.2 เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นจาก กิจกรรม “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 2) นักเรียนได้ฝึกการ สังเกต ทดลอง และตั้งคำถาม
- 3) นักเรียนเห็นคุณค่าเสริมสร้างความภูมิใจใน ภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในนวัตกรรมนี้ โดยพิจารณาจากการพัฒนาทางด้าน ความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skills) และ คุณลักษณะ (Affective) ของผู้เรียน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

3.1 ด้านความรู้ (Cognitive Domain)

- 1) นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นจาก กิจกรรม “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 3) นักเรียนเห็นคุณค่าเสริมสร้างความภูมิใจใน ภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.2 ด้านทักษะ (Skills Domain)

- 1) นักเรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้ โดยนักเรียนได้ฝึกการและตั้งคำถาม สังเกต ทดลอง บันทึกและสรุปผล อภิปรายและนำเสนอผลงาน

3.3 ด้านคุณลักษณะ (Affective Domain)

1. นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ดนตรี พื้นบ้านอีสาน
3. นักเรียนมีความกล้าแสดงออก สามารถสื่อสารและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านดนตรีสู่ชุมชน และสังคมได้

4. ภาพประกอบ 3-5 ภาพ (พร้อมอธิบายใต้ภาพ)



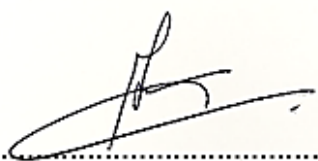
กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเสียง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

กิจกรรม ปราชญ์ชุมชนสืบสานเสียงศิลป์
คุณอนรรฆวี ไชยมูล มือพิณประจำวงกลองยาว “เพชรรุ่งเรืองศิลป์กลองยาว”



กิจกรรม ฝึกเทคนิคการเล่นพิณและกลองยาว (ระดับพื้นฐาน - ประยุกต์)
เพื่อรับการนิเทศ จากคณะกรรมการนิเทศ ติดตาม สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ในวันที่ 21 สิงหาคม 2568



ขอรับรองข้อมูล..........(ลงชื่อ)
(นางสาว รัตณี พลสวัสดิ์)
ตำแหน่ง ครู



แบบรายงานข้อมูลนวัตกรรมครูแกนนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

1. โครงการ/กิจกรรม

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เรื่อง วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

2. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 1 ภาคเรียน (16 พฤษภาคม 2568 – 10 ตุลาคม 2568)

3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

3.1 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเน้น ทักษะการสื่อสาร (Communication): การสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

3.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้ Role Play (กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนสวมบทบาทสมมติ และเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น

3.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "วัฒนธรรมและประเพณีในชุมชน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับอาชีพ และวิถีชีวิตในกิจกรรมการเรียนรู้

3.4 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

3.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

3.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านพินและวงกลองยาวในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

4. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

5. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ "การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากครูหรือแหล่งเรียนรู้ภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาการและสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ในชีวิตจริงได้ การใช้กิจกรรม Role Play และเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประโยชน์หลายประการ เช่น กระตุ้นความสนใจ เสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์

Role Play สามารถใช้เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และยังสามารถฝึกทักษะด้านภาษาได้ เช่น การสนทนา การออกเสียง การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ขณะเดียวกัน เกมสามารถใช้ในการฝึกทักษะทางความคิด การเคลื่อนไหว และความคล่องแคล่ว และยังทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ

โรงเรียนบ้านท่าเหมองอยู่ในชุมชนที่มีวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพที่เป็นเอกลักษณ์ มีวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาคือการตีพิณและวงกลองยาวอีสาน และนักเรียนยังขาดความรู้ในเรื่องนี้ และการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพในท้องถิ่น ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ "การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เรื่อง "วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีในท้องถิ่น" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

6. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนได้สำเร็จ

7.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษา ภูมิปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็น และ แก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้กิจกรรม Role Playและเกม เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

1. หลักการของ Active Learning

- Active Learning หรือการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตัวเองผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการคิด การอภิปราย การทดลอง และการปฏิบัติจริง โดยไม่เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบที่ผู้เรียนรับข้อมูลเพียงอย่างเดียวจากครู

- หลักการสำคัญ ได้แก่ การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้, การกระตุ้นความสนใจและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครู, การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการสร้างความรู้ผ่านการทดลองและกิจกรรม

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism): เป็นทฤษฎีที่เน้นว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้ขึ้นมาเองโดยการทำกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดประสบการณ์และการเรียนรู้เชิงลึก เช่น การอภิปรายหรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Bruner's Theory): เน้นการให้ผู้เรียนค้นพบและเข้าใจข้อมูลจากการสำรวจและทดลองด้วยตนเอง โดยการสอนจะใช้วิธีการค้นพบและกระตุ้นการเรียนรู้จากประสบการณ์

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮาวเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner's Multiple Intelligences): เป็นทฤษฎีที่เสนอว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถหลายด้าน เช่น ความสามารถทางภาษา, ความสามารถทางคณิตศาสตร์, ความสามารถทางดนตรี ฯลฯ ดังนั้นการใช้ Role Play และเกมในการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในหลายด้านพร้อมกัน

3. การใช้กิจกรรม Role Play ในกระบวนการเรียนการสอน

- ฝึกการพูดและฟังภาษาอังกฤษ ในบริบทที่มีความหมาย

- พัฒนาความมั่นใจในการสื่อสาร

- เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

- กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม

4. การใช้เกมในกระบวนการเรียนการสอน

- เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและกระตุ้นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม

- เกมที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนสามารถปรับให้เข้ากับเนื้อหาที่เรียนรู้ได้ เช่น เกมการทายคำศัพท์, เกมการสร้างประโยค, หรือเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการพูด

- การเล่นเกมยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และมีการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

5. ประโยชน์ของการใช้ Active Learning ร่วมกับกิจกรรม Role play และเกม

1. พัฒนาทักษะการสื่อสาร (Communication Skills)

- นักเรียนได้ พูด ฟัง และโต้ตอบจริง ในสถานการณ์จำลอง
- ช่วยฝึกการออกเสียง ประโยคสนทนา และภาษาที่ใช้จริง

2. กระตุ้นการคิดและความเข้าใจ (Critical Thinking & Comprehension)

- เด็กต้องคิดว่า จะพูดอะไร ตอบอย่างไร และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
- ไม่ใช่แค่จำ แต่เข้าใจวิธีใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ

3. มีเป้าหมายและแรงจูงใจในการเรียน (Motivation)

- เด็กสนุก ไม่เบื่อ ชอบเรียนมากขึ้น
- เกมและ Role Play ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องใกล้ตัวและน่าตื่นเต้น

4. เสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration)

- ต้องสื่อสารและร่วมมือกันในกลุ่มเพื่อให้งานสำเร็จ
- ฝึกความมีน้ำใจ การฟัง และการรอคิวพูด

5. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

- นักเรียนมีโอกาสคิดบทพูด แต่งเรื่อง แต่งชุด หรือออกแบบเกมเอง
- ช่วยให้เด็กแสดงออกอย่างมั่นใจ

6. ส่งผลต่อพัฒนาการระยะยาว (Long-term Learning)

- เมื่อเด็ก “ลงมือทำ” จะจดจำได้นานกว่าการนั่งฟังเฉย ๆ
- ส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติในชีวิตประจำวัน

7. สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร (Positive Learning Environment)

- เด็กไม่กลัวผิด ไม่เครียด กล้าลองพูดมากขึ้น
- เสริมความสัมพันธ์ที่ดีในชั้นเรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ "การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้ Role Play และเกม มีเป้าหมายสำคัญคือ

1. ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารจริง ให้นักเรียน กล้าใช้ภาษา ผ่านสถานการณ์จำลอง (Role Play) และเกม ใช้ภาษาในบริบทที่มีความหมายและสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน

2. สร้างทัศนคติที่ดีและความมั่นใจในการใช้ภาษาผ่านการเล่นและการแสดงบทบาท เด็กจะรู้สึก ไม่กลัวผิด กล้าพูด กล้าลอง และ มีความสุขกับการใช้ภาษา

3. พัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน (ฟัง พูด อ่าน เขียน) โดยเฉพาะการ ฟังและพูด ซึ่งเป็นทักษะการสื่อสารหลัก ใช้เกมและบทบาทสมมติเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

4. เสริมสร้างทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน ผ่านเกมและกิจกรรมกลุ่ม เด็กจะได้ฝึก การสื่อสารกับเพื่อน การแบ่งหน้าที่ การช่วยเหลือกัน

5. สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) เด็กเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรง ไม่ใช่แค่การนั่งฟัง การเล่นเกมช่วยกระตุ้น ความสนใจและสมาธิ

6. พัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา โดยเฉพาะใน Role Play ที่ต้อง คิดบทพูดหรือแสดงบทบาทในสถานการณ์ต่างๆ

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้แบบนี้จึงเน้นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่และเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง ทั้งการฟัง พูด และการทำงานร่วมกันในบรรยากาศที่เป็นกันเองและสนุกสนาน

ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. การเลือก Role Play และเกมที่เหมาะสม
3. การออกแบบกิจกรรม
4. การกำหนดระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
5. การกระตุ้นการมีส่วนร่วม
6. การประเมินผลการเรียนรู้
7. การสรุปและข้อเสนอแนะ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

11.1. โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้

โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้จะประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพภายใต้แนวทาง Active Learning โดยใช้ Role Play และเกม เช่น:

-บทเรียน (Lesson Plan): แผนการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ชัดเจน ซึ่งอาจแบ่งออกเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารภาษาอังกฤษ เช่น การออกเสียงคำ การสนทนาเบื้องต้น การฟังและการพูด

-บทบาทสมมติ (Role Play) : มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านการปฏิบัติจริง ฝึกสื่อสารอย่างมั่นใจ และเรียนรู้อย่างสนุกและสร้างสรรค์ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย

-เกม (Games): การใช้เกมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร เช่น เกมการจับคู่คำศัพท์ การเล่นเกมบทบาทสมมติ หรือการทายคำ (Word guessing games) ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและมีการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น

-เทคโนโลยีการสนับสนุน: ใช้สื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้ หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน Role Play และเกม

-กิจกรรมกลุ่ม (Group Activities): การจัดกิจกรรมกลุ่มที่ผู้เรียนต้องร่วมมือกันในการทำภารกิจต่าง ๆ เช่น การสนทนาภาษาอังกฤษ หรือการเล่นเกมที่ต้องการการสื่อสารระหว่างกลุ่ม

11.2 องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้

องค์ประกอบสำคัญของสื่อการเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้ประกอบด้วย:

-เนื้อหาการเรียนรู้ (Learning Content): เนื้อหาที่สอดคล้องกับสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เช่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ที่สำคัญ และการฝึกฝนการฟัง การพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ

-บทบาทสมมติ (Role Play): บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติต้องมีความชัดเจน มีการกระตุ้นการมีส่วนร่วม และเน้นการปฏิบัติจริง เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ

-เกม (Games): เกมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการใช้ภาษาในบริบทที่ไม่เป็นทางการ เช่น เกมการจับคู่คำศัพท์ หรือการทำกิจกรรมที่ต้องพูดสื่อสารร่วมกับเพื่อน ๆ ซึ่งกระตุ้นการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ

-เครื่องมือ/วัสดุช่วยสอน (Teaching Aids): เครื่องมือช่วยสอนที่ใช้ประกอบกับเพลงและเกม เช่น สไลด์โชว์ คำถามสำหรับเกม หรือการใช้สื่อวิดีโอที่ประกอบกับเพลง

-การประเมินผล (Assessment): การประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การทดสอบผ่านเกม การให้คะแนนจากการร้องเพลง หรือการประเมินการสื่อสารในการทำกิจกรรมกลุ่ม

11.3 กระบวนการจัดการเรียนการสอน (Teaching Process)

การสอนจะใช้กระบวนการ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งจะประกอบไปด้วยขั้นตอนต่าง ๆ เช่น:

- เริ่มต้นบทเรียน (Introduction): สอนคำศัพท์และสำนวนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ใช้เพลงและเกม
- กิจกรรมหลัก (Main Activities): ใช้เพลงในการฝึกการฟังและการออกเสียง จากนั้นผู้เรียนสามารถเล่นเกมเพื่อทบทวนคำศัพท์และประโยค
- การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion): กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและพูดคุยในกลุ่มเพื่อฝึกฝนการสื่อสาร

- การประเมินผล (Assessment): ประเมินความเข้าใจผ่านการเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาอังกฤษ

11.4 การเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

- เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น เช่น การตีตกลอง การแห่กลองยาวในงานงานบวช งานแต่งงาน
- นำเสนอเรื่องราวโดยให้นักเรียนได้ ฝึกพูดภาษาอังกฤษในบริบทของวัฒนธรรมท้องถิ่นสร้างความเข้าใจและภาคภูมิใจใน “การแห่กลองยาว” ซึ่งเป็นหนึ่งในประเพณีสำคัญของชุมชน ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงออกอย่างมั่นใจ
- จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี เช่น การนำนักเรียนรวมแห่กลองยาวในงานประเพณีในชุมชน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถสามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนได้สำเร็จ

12.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
 1. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีและวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษาภูมิปัญญาให้คงอยู่
 2. เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวิทยากร 1,000 บาท

ค่าวัสดุฝึก 4,000 บาท

รวม 5,000 บาท

14. การประเมินผล

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

14.2 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจเนื้อหา
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

14.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพในชุมชน	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยคำศัพท์ง่ายๆ ได้	แบบสังเกต, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพในชุมชน	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม

2. ผลการดำเนินงานภาพรวม

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนได้สำเร็จ
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน มีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
4. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษาภูมิปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป
5. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน มีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม มีความสามัคคี ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

ผลการเรียนนักเรียนชั้น ป.3 วิชาภาษาอังกฤษ ร้อยละ 74.9 สูงกว่าค่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ ร้อยละ 4.9

4.ภาพประกอบ 3-5 ภาพ (พร้อมอธิบายใต้ภาพ)



นักเรียนเรียนรู้จากเครื่องดนตรีจริง



นักเรียนนำเสนอผลงานจากการศึกษาหาความรู้ กิจกรรมกลุ่ม

ผลการเรียนภาคเรียนที่ 1 / 2568

7	2	เด็กชายจักรพรรดิ ประชุมรักษ์	29	7	36			0	36	0
8	3	เด็กชายธนกฤต บำรุงกิจ	33	6	39			0	39	0
9	4	เด็กชายธนากร สาทรราชภูริ	26	4	30			0	30	0
10	5	เด็กชายธันวา รัตนกุล	22	4	26			0	26	0
11	6	เด็กชายพัฒนพงษ์ ทาทอง	35	7	42			0	42	0
12	7	เด็กชายภูผา กัญญาละลา	38	9	47			0	47	0
13	8	เด็กชายรชต ขำตา	33	8	41			0	41	0
14	9	เด็กชายวรมธ ใจเย็น	30	8	38			0	38	0
15	10	เด็กหญิงแก้วกาญจนา พันธุ์เจริญ	33	7	40			0	40	0
16	11	เด็กหญิงปิยาภรณ์ พลสวัสดิ์	35	8	43			0	43	0
17	12	เด็กหญิงธมสรพรรณ พลสวัสดิ์	29	6	35			0	35	0
18	13	เด็กหญิงณัฐรินทร์ สาระไทย	35	8	43			0	43	0
19	14	เด็กหญิงณัฐนิชา ลาพันธ์	37	9	46			0	46	0
20	15	เด็กหญิงณัฐริกา ประเคต	29	6	35			0	35	0
21	16	เด็กหญิงจินทกานต์ สงครามศรี	30	6	36			0	36	0
22	17	เด็กหญิงกัญญาภักดิ์ เหล่าไก่อ	34	8	42			0	42	0

ขอรับรองข้อมูล.....(ลงชื่อ)

(นางขวัญใจ พลสวัสดิ์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านท่าเมือง



แบบรายงานข้อมูลนวัตกรรมครูแกนนำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1. โครงการ/กิจกรรม

1.1 ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการลงมือทำ โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน การพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะการเรียนรู้ “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว” รายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

1.2 หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ "วงกลองยาว" ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในการสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้ให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาและวัฒนธรรมกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการลงมือทำ โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน การพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะการเรียนรู้ “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว” จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1.3.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 มี พัฒนาการทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน สามารถส่งผลงาน “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว” ที่แสดง ถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชนสำเร็จอย่างน้อย

1 ชิ้นงาน

3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง

1.3.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ “วงกลองยาว” ซึ่งเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชน พร้อมทั้งเห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมื่อง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน

2. ผลการดำเนินงานภาพรวม

12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 มี พัฒนาการทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน สามารถส่งผลงาน “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว” ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชน สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง

12.3 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ “กลองยาว” ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการสร้างผลิตภัณฑ์ในชุมชน

3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในนวัตกรรมนี้ โดยพิจารณาจากการพัฒนาทางด้าน ความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skills) และ คุณลักษณะ (Affective) ของผู้เรียน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

3.1 ด้านความรู้ (Cognitive Domain)

- นักเรียนสามารถ อธิบายความหมายและความสำคัญของวงกลองยาว ในบริบทของชุมชนและศาสนาได้

- นักเรียนสามารถ เชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับประเพณี ความเชื่อ และวัฒนธรรมท้องถิ่น กับการเรียนรู้ในรายวิชา คณิตศาสตร์ (สร้างโจทย์ปัญหา)

- นักเรียนสามารถ บูรณาการแนวคิดทางวิชาการเข้ากับการปฏิบัติจริง ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว” ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหา

3.2 ด้านทักษะ (Skills Domain)

- นักเรียนสามารถ วางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การค้นคว้า ออกแบบ ไปจนถึงการลงมือสร้างผลงาน “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว”

- นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ และสื่อสารความคิดเห็นเพื่อแก้ไขปัญหา

- นักเรียนสามารถ นำเสนอผลงานของตนเองและกลุ่มต่อสาธารณะ ทั้งในรูปแบบของนิทรรศการ การอภิปราย หรือสื่อดิจิทัลได้อย่างมั่นใจ

3.3 ด้านคุณลักษณะ (Affective Domain)

- นักเรียนเกิดความ ภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรมของตนเอง

- นักเรียนมี ความรับผิดชอบและวินัยในการเรียนรู้ สามารถจัดการตนเองให้เรียนรู้และทำงานจนบรรลุเป้าหมาย

- นักเรียนมี จิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับบุคคลอื่นได้

- นักเรียนมีความ มั่นใจในการแสดงออกและการสื่อสาร ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์

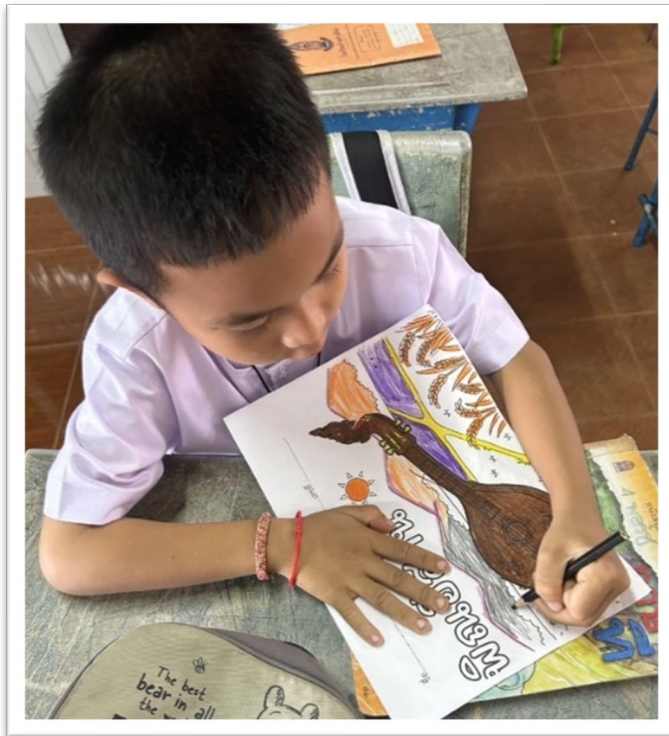
4. ภาพประกอบ ๔-๘ ภาพ (พร้อมอธิบายใต้ภาพ)

นักเรียนทำกิจกรรม “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว”

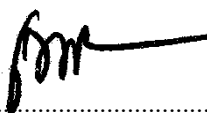




นักเรียนทำกิจกรรม “รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว”





ขอรับรองข้อมูล..........(ลงชื่อ)

นางเพชรศรี สายเนตร
ครู โรงเรียนบ้านท่าเมือง



โรงเรียนบ้านท่าเมือง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ