

เค้าโครงการนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา  
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านดุมใหญ่ตงยาง ปีการศึกษา 2568

---

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ นางสาว ชื่อผู้จัดทำ (ภาษาไทย) ชฎาภรณ์  
นามสกุลผู้จัดทำ (ภาษาไทย) ถนอมบุญ รับผิดชอบสอนวิชา/ชั้น การงานอาชีพ  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รายวิชา การงานอาชีพ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

ดินเผาสร้างสรรค์ สานฝันงานประดิษฐ์  
รายวิชา การงานอาชีพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ( / ) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้  
ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 8. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่                      ( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

#### การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการที่กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานปั้นและงานประดิษฐ์จากดินเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา การคิดสร้างสรรค์ การวางแผน และความอดทน อีกทั้งยังสอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและศิลปะ โดยเฉพาะการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่มีคุณค่าและสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนบางส่วนยังขาดทักษะพื้นฐานในการปั้นดิน ไม่สามารถควบคุมรูปทรงได้ตามต้องการ ขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และยังไม่เห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้ “เครื่องปั้นดินเผาเป็นฐาน” (Pottery-Based Learning) จึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การเตรียมดิน การขึ้นรูป การตกแต่ง จนถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ตรงอย่างมีความหมาย

#### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนบางส่วนยังขาดทักษะพื้นฐานในการปั้นดิน ไม่สามารถควบคุมรูปทรงได้ตามต้องการ ขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และยังไม่เห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้ “เครื่องปั้นดินเผาเป็นฐาน” (Pottery-Based Learning) จึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การเตรียมดิน การขึ้นรูป การตกแต่ง จนถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ตรงอย่างมีความหมาย

#### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

เครื่องปั้นดินเผาเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญในพื้นที่บ้านดุมใหญ่ซึ่งเป็นหมู่บ้านที่นักเรียนอาศัยอยู่ การนำองค์ความรู้เกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน จะช่วยปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาไทย และตระหนักถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

ในสภาพปัจจุบัน การเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 มักเน้นการทำใบงานหรือกิจกรรมตามแบบ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างจำกัด ส่งผลให้ทักษะด้านการออกแบบและการสร้างสรรค์ยังไม่พัฒนาเต็มศักยภาพ อีกทั้งทักษะกล้ามเนื้อเล็กของนักเรียนบางส่วนยังไม่แข็งแรงพอ ส่งผลต่อการเขียนและการทำงานประดิษฐ์อื่น ๆ

ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้เครื่องปั้นดินเผาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการปั้น การออกแบบ และการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์จากดินอย่างเป็นระบบ ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ทั้งยังเป็นการบูรณาการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างมีคุณค่าและยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการปั้นดินเผาสร้างสรรค์ สานฝันงานประดิษฐ์

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมการปั้นดินเผาสร้างสรรค์ สานฝันงานประดิษฐ์

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมการปั้นดินเผาสร้างสรรค์ สานฝันงานประดิษฐ์ ได้แก่

-เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง

-เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพ

-เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

(1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ

(2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ บูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวคิดการศึกษาอิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education) และแนวคิดการเรียนรู้ อย่างมีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

(3) เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning) แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning community)

(4) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่

(5) เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์อุบลราชธานีด้านความเป็นนักปราชญ์

(6) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพที่สอดคล้องกับกรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

#### แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)

1. ความหมายของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การเรียนรู้หรือประสบการณ์เรียนรู้จากกิจกรรมที่เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่หลากหลาย ความต้องการที่การเรียนรู้ของผู้เรียนจะขึ้นอยู่กับภาระบางอย่างในการทดลองและกิจกรรม ความคิดในการเรียนรู้ ตามกิจกรรมนั้นมีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่ว่านักเรียนคือผู้เรียนที่ใช้กระบวนการคิดมากกว่าผู้ที่ได้รับข้อมูลแบบถูกกระทำ passive หากนักเรียนได้รับโอกาสในการสำรวจหรือลงมือกระทำด้วยตัวเองและมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากที่สุด การเรียนรู้จะเกิดความสนุกสนานและยั่งยืนยาวนาน (Horsburgh, 1994) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มีพื้นฐานมาจากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Theory) ซึ่งเชื่อว่าการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจะทำให้การเรียนรู้มีความหมายและมีประสิทธิภาพ มากกว่าการป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน การเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียน กล้าลงมือปฏิบัติ กล้าคิดและ กล้าแสดงออก สามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ผ่านการสังเกต การทดลองและการลงมือทำ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสังคมได้ (Ayotola & Isohala, 2013) จากความหมาย ของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สืบค้นแสวงหาสร้างองค์ความรู้และทักษะด้วยตนเองจากการทำกิจกรรมเป็นหลัก เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง บทบาทสมมติ กิจกรรมกลุ่ม การแสดงละครเป็นต้นโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง แต่ในการทำกิจกรรมยังมีข้อจำกัดโดยที่ครูต้องคำนึงถึงเพื่อไม่ให้เรียนเนื้อหาบ่อยเกินไปส่วนใหญ่ทำแต่กิจกรรม ควรต้องปรับให้เหมาะสมและสอดคล้องกับตัวชี้วัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2561

2. ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเทคนิคในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งมี 6 ขั้นตอนดังนี้ 1) ชี้นำ ครูให้โอกาสการเรียนรู้และชี้แนะการเรียนรู้ให้กับนักเรียน 2) ขั้นประสบการณ์ ครูให้สถานการณ์การเรียนรู้ โดยให้นักเรียนมีโอกาสที่จะสังเกต สำรวจให้ประสบการณ์เพื่อพัฒนาความเข้าใจของตนเอง 3) ขั้นกิจกรรม นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม Rajapark Journal Vol.13 No.31 October

December 2019 “ความรู้มีรากฐาน มาจากจิตสำนึก” [200] วารสารรัชต์ภาคย์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 31 ตุลาคม ธันวาคม 2562 TCI กลุ่มที่ 2 มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ร่วมอย่างแข็งขันในกิจกรรมที่แตกต่างกัน 4) ชั้น สร้างความรู้ นักเรียนทุกคนสร้างความรู้ของตัวเองโดย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ 5) ชั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นักเรียน ในกลุ่มพูดคุยร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิด 6) ชั้นประเมินผล เป็นการประเมินตนเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเรียนรู้ และการจัดการเรียนการสอน (Lakshmi, 2007) และ โครงสร้างการจัดกิจกรรมเป็นฐาน โดยมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ คือ การบอกรับทบทวนหน้าที่ของผู้เรียน กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และสนับสนุนความสะดวกในการเรียน 2) ขั้นศึกษาและอภิปราย โดยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สอนได้ จัดเตรียมให้และนำมาอภิปรายร่วมกันเพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 3) ขั้นกิจกรรม ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและ ทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่จัดไว้ 4) ชั้นผลสะท้อนจากกิจกรรม ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดที่ได้รับจากการเข้าร่วม กิจกรรม 5) ชั้นประเมินผล ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนและทำกิจกรรมมา (NCSALL, 2006) กล่าวโดยสรุปจากการอธิบายขั้นตอนการสอนของนักวิชาการ ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์รูปแบบ ขั้นตอนการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ออกมาเป็นขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียม คือ การเตรียม ความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 2) ขั้นกิจกรรมการสอนคำศัพท์ คือ ผู้สอนเสนอคำศัพท์ใหม่ในการทำกิจกรรม 3) ขั้น ปฏิบัติกิจกรรม คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือทำกิจกรรมที่ได้เตรียมไว้ 4) ชั้นสรุปและประเมินผล คือ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองกับผู้อื่นได้และประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้ เรียนและทำกิจกรรมมาทั้งหมด

## 9.2 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

9.2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานแกนกลาง และหลักสูตรนักเรียนต้องรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การ งานอาชีพชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อออกแบบหน่วยตามตัวชี้วัด

9.2.2 ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ กระบวนการทำงานและส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพ

9.2.3 เปิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ(PLC) โดยครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและ เข้าไป สังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องในเนื้อหา การจัดกิจกรรม แบบสังเกต พฤติกรรม และแบบฝึกหัด พร้อมทั้งเสนอแนะ และสะท้อนผลการจัดกิจกรรมเพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไขให้ผู้เรียน เกิดทักษะการ คิดวิเคราะห์ให้เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียน ผู้เรียน และโรงเรียน

9.2.4 ครูผู้สอนนำกิจกรรมมาปรับปรุง แก้ไขตามคำแนะนำของคณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพโรงเรียนบ้านดุมใหญ่ดงยาง

9.2.5 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้บูรณาการทักษะชีวิตในกลุ่มสาระการ เรียนรู้การงานอาชีพเรื่องดินเผาสร้างสรรค์ สานฝันงานประดิษฐ์ โดยปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของ ห้องเรียน ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

9.2.6 บันทึกผลการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้วแจ้งให้ผู้เรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ทราบและได้รับการพัฒนา จนกว่าผู้เรียนจะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

9.2.7 นำผลสะท้อนในการจัดกิจกรรม บันทึกข้อมูลคะแนนในระบบสารสนเทศผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเพื่อประเมินการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาผลการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

### 9.3 สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	ภาพ/ตัวอย่างเครื่องปั้นดินเผาจริง
2	วิดีโอสาธิตขั้นตอนการปั้นดิน
3	ใบงานออกแบบชิ้นงาน (แบบร่างภาพก่อนปั้น)
4	บัตรคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์และขั้นตอนการปั้น
5	ตัวอย่างผลงานจากแหล่งภูมิปัญญา
6	ภาพ/ตัวอย่างเครื่องปั้นดินเผาจริง
7	ดินเหนียว / ดินสำหรับงานปั้น
8	แผ่นรองปั้น (ไม้/พลาสติก)
9	น้ำสะอาดสำหรับผสมและเก็บผิวงาน
10	ผ้าเช็ดมือ / ผ้าชุบน้ำหมาด
11	ภาชนะใส่น้ำ
12	ไม้ปาดดิน / ไม้แต่งผิว

## 10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียน ได้รับการเรียนรู้ในการทำเครื่องปั้นดินเผาซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ในชุมชน

10.2 ครู ได้รับความรู้ความเข้าใจในการปรับปรุงนวัตกรรมทักษะกระบวนการทำงานและส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพ

10.3 โรงเรียน ได้รับความร่วมมือจากชุมชนและส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นของผู้เรียน

10.4 ชุมชน ได้รับความร่วมมือจากโรงเรียนและผู้ปกครองในการร่วมสืบการวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ส่งผลกระทบต่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

### ข้อมูลเชิงประมาณ

1) เด็กปฐมวัย จำนวน 14 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2561

2) นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 63 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน

3) ครูจำนวน 8 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการ

#### **เชิงคุณภาพ**

4) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ

5) มีหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 บูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวคิดการศึกษาอิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education)

6) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพตามแนวคิดการบริหารจัดการตนเองภายใต้กรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

7) พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี มีนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของจังหวัด จำนวน 11 นวัตกรรม

8) มีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการนำแนวคิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

## 11. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาค ฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้าง เสริมประสบการณ์จาก สถานการณ์ประกอบการจริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	เชิญวิทยากรภายนอก ร่วม จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาค ฝึกปฏิบัติ จำนวน3 ชั่วโมงๆ ละ 200 บาท	3 ชั่วโมง	600
2) กิจกรรมการพัฒนา ผู้เรียน	ค่าใช้จ่าย			
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการ เรียนรู้	ค่าวัสดุ	1.บัตรคำศัพท์ 2.เครื่องปั้นดินเผาจริง 3. ไม้ปาดดิน / ไม้แต่งผิว	-100 บัตร -15 ชิ้น -15 ชิ้น	1,000 บาท 300 บาท 300 บาท

## 12. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียน	สังเกตพฤติกรรมการเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน กลุ่มและพฤติกรรมระหว่างเรียน
2) สื่อการเรียนรู้จากบัตรภาพและ เครื่องปั้นดินเผาจริง	ประเมินผลงาน	แบบประเมินใบงาน
3) สมรรถนะของผู้เรียน	สังเกตพฤติกรรมการเรียน	แบบประเมินสมรรถนะของผู้เรียน
4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์และ พฤติกรรมระหว่างเรียน	สังเกตพฤติกรรมการเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึง ประสงค์และพฤติกรรมระหว่าง เรียน

(ลงชื่อ)                      ชฎาภรณ์ ถนอมบุญ                      ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางสาวชฎาภรณ์ ถนอมบุญ)

### 13. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

#### 13.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

13.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ.....

13.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

13.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา

นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(.....) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....  
(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

กัญญนันท์ อุดนอก

(นางสาวกัญญนันท์ อุดนอก)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดุมใหญ่ดงยาง